Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de
Destruction Derby 2, Tunnel B1, Broken Sword, Sentient

1 CONCURSO FABULOSO:
5 paquetes de Deportes Radicales (Cool Boarders, Jet Rider, Twisted Metal, 2Xtreme)



La revista PlayStation más vendida del mundo

00004
8 414090 112772

Editorial

Como nos explican por medio de una gran cantidad de cartas y llamadas, nuestros lectores exigen páginas bien ilustradas y artículos analizados de forma independiente. También valoran especialmente —aseguran en estas cartas y llamadas— los comentarios cañeros, las ironías punzantes o los pies de captura polémicos.

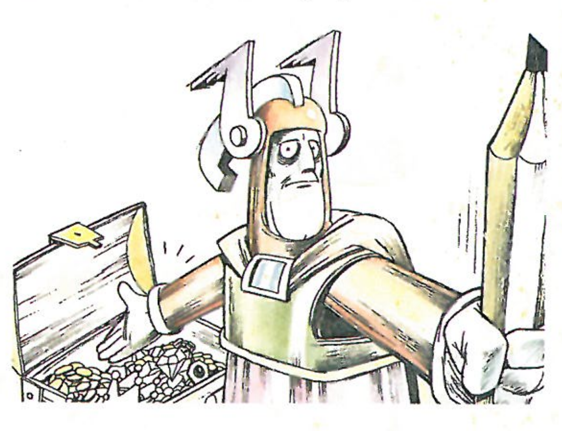
Y es que, ya lo decíamos en la sección *Guía del Ocio* que publicamos el mes pasado, «a pesar de nuestra relación con Sony, somos cien por cien independientes. Si un juego es pura basura pues es pura basura y se acabó». Éste es el sello característico, el estilo que hace que *PSM* sea no sólo la revista PlayStation más vendida del mundo, sino también la más divertida.

Pero, insaciables como somos, el éxito de ventas de la revista, no nos basta. Queremos afinar todavía más nuestra puntería. Así que este mes hemos decidido añadir a nuestras páginas una encuesta destinada a conocer más científicamente la opinión que les merece *PlayStation Magazine* a nuestros lectores. Esperamos que seáis muy exigentes con la revista. Como nosotros lo somos con los juegos analizados.

En esta tarea no estamos solos. Sólo hay que ver lo que dice Juan Montes, director general de desarrollo de Software de Sony, en la entrevista que publicamos este mes: «Lo que más odio son tantos títulos mediocres que defraudan las expectativas de los consumidores, haciendo un flaco favor a la industria.» Así de clarito.

Sergio Rivero,
Director







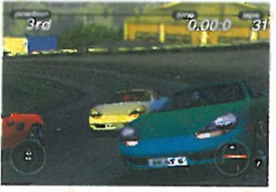




















LO SENTIMOS POR TU CERDITO

TU CONSOLA SONY PLAYSTATION POR SÓLO 24.900* PTS.

Lo sentimos por él. Y es que no te va a quedar más remedio que acabar con tu hucha. Porque pocas veces en tu vida se te va a presentar una oportunidad como ésta. La consola que más te ofrece a un precio brutal. Por sólo 24.900* PTS. te llevas a casa la mejor consola de última generación. De todo corazón, lo sentimos por tu cerdito.



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

TODO EL PODER EN TUS MANOS



*P.V.P.E.

PlayStation Magazine 4 — Abril 1997

Sumario

Staff
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Sergio Rivero**
Jefe de redacción: **Sergio Arteaga**
Redactores: **David Readman, Magda Roselló**
Coordinación editorial: **M.ª Jesús Querol**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Pablo Hervás, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén

Colaboradores:
Roberto Alberdi, Amadeo Brugués, Eugenio García, Gemma García, Asunción Guasch, Javier Lezcano, Miguel López, Rosa Martí, Jordi Mas, Salvador Montserrat, Amparo Revert, Javier Vico, Silvia Roca, Mari Carmen Sánchez, Carles Sierra, Pablo Torrent, Núria Villena.
Corrección: Carmen Arias, Núria Gibert y Marcos Poquet

Dirección editorial
Director Gerente: **Alberto Torres**
Director de Producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director Editorial: **Alfred Comín**
Director Técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Director: **José Colino**

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y márketing: **Fco. Morales**

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones S.A.
Monastir, 23. Barcelona
Tel: (93) 280 43 40 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157 9.º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, n.º 220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel: 531 10 91

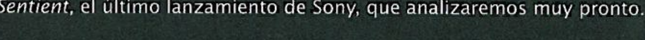
PrePlay



PlayTest

Sumario general





CD de regalo de PlayStation Magazine - n.º 4

Por fin podemos ofrecerte la demo jugable de *Destruction Derby 2*. No sabes cuánto nos alegra que puedas disfrutarla en todo su esplendor. Pero la *bestia* no llega sola. Te ofrecemos también dos de los mejores juegos para PlayStation: *Tunnel B1* y *Broken Sword*. Disfrútalos. Y si te has quedado con hambre, dale un bocado a *Sentient*, el último lanzamiento de Sony, que analizaremos muy pronto.


Destruction Derby 2


Tunnel B1


Broken Sword



Sentient



Lo bueno si barato...

Sony baja el precio de la PlayStation

Ahora disfrutar de la mejor consola del mundo cuesta menos. Con el establecimiento de un precio recomendado de 24.990 pesetas, Sony consolidará el liderazgo de su producto de hardware más fascinante. La aceptación masiva de la PlayStation en todo el mundo (12 millones de unidades vendidas hasta el momento) ha contribuido a la caída de los costes de producción y, en consecuencia, ha hecho posible una reducción de su precio de venta. Sony ha decidido acompañar esta rebaja con el lanzamiento de la línea «PlayStation Platinum». Como anunciábamos en el número pasado, se trata de una reedición de algunos de sus títulos más emblemáticos (*Ridge Racer, Tekken, Destruction Derby*...) a un precio irresistible: 3.990 pesetas.

Movimiento de fichas

A partir del próximo número de *PlayStation Magazine*, una nueva categoría se solapa discretamente con la de FABRICANTE en la ficha técnica de los juegos en PrePlays y PlayTests. Así, bajo ese concepto, nos referiremos no tan sólo a los programadores del juego en cuestión, sino también a los propietarios de su licencia de distribución mundial. Por ejemplo, en las fichas técnicas de los PrePlays de **Wreckin' Crew** y **Bubsy 3D** (*PSM* 3), atribuimos a **Quick-Draw** y **Accolade** la fabricación de ambos juegos, respectivamente. Sin embargo, con la ampliación de significado de FABRICANTE, la compañía editora **Telstar** debería aparecer junto a aquellos nombres. ¿*Capito*? Por esa misma regla de tres, en el PrePlay de Jonah Lomu Rugby, **Codemasters** debe figurar en el apartado FABRICANTE, puesto que es la compañía propietaria de la licencia de distribución del juego en el mundo. Cede, por lo tanto, el lugar que ocupaba en la categoría EDITOR a **Konami** y **Proein**, distribuidores de **Jonah** en España.

EXPO OCIO '97

Mundo PlayStation

Del 15 al 23 de marzo tuvo lugar en Madrid la feria EXPO OCIO '97 una muestra especializada en informática y tecnologías dedicadas al tiempo libre. En ella Ediciones Zinco conjuntamente con Sony y las más importantes distribuidoras de juegos para PlayStation estuvieron presentes en un *stand* específico, denominado Mundo PlayStation, dónde se habilitó un amplio número de consolas con las que los aficionados y público en general pudieron disfrutar con los títulos de más rabiosa actualidad para PlayStation.

Cómo se ve en las fotos, no es necesario decir que la convocatoria fue todo un éxito.





¿Será Final Fantasy VII el juego más vendido?

El hombre fuerte de Nintendo comete un grave error de cálculo

Los japoneses están locos por *Final Fantasy VII*. Los dígitos se suceden en unas cifras de ventas que alcanzan cotas estratosféricas. Antes de su lanzamiento, ya se habían encargado por anticipado un millón de copias del juego. El día en que se puso a la venta, las colas de compradores desesperados por hacerse con él daban la vuelta completa a bloques de tres manzanas en la zona comercial de electrónica en Tokyo.

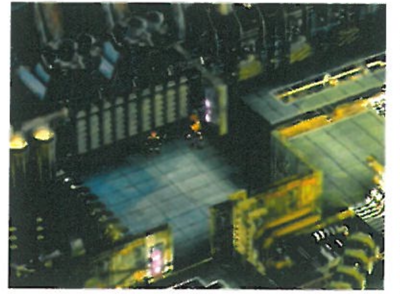
Y lo cierto es que muchos de esos desesperados lograron su propósito, si nos guiamos por los dos millones de copias vendidas en los dos primeros días. Para igualar esas cifras cada usuario de la PlayStation en España debería comprar casi 20 copias del juego. Y la cosa no acabó ahí, ya que hasta la fecha se han vendido unos cuatro millones de copias, de manera que la proporción entre propietarios de PlayStation y unidades vendidas de *Final Fantasy VII* en Japón se aproxima velozmente a 1: 1. Casi nada.

Nos han enviado una copia desde Japón, y, como puedes ver en estas imágenes, el juego tiene unos gráficos maravillosos. Por desgracia, pasará algún tiempo hasta que la versión PAL vea la luz en España. En Estados Unidos el juego se pondrá a la venta en septiembre y es probable que el lanzamiento en Europa ocurra por esas fechas.

A la luz de lo sucedido en Tokyo en apenas unos días, los comentarios que el Sr. Yamauchi, Director de Nintendo, hizo antes del lanzamiento de *FFVII* se revelan ahora como poco afortunados. En una conferencia de prensa, el Sr. Yamauchi declaró que los intentos de Sony por arrebatar a Nintendo el trono del reino de los videojuegos iban a caer en saco roto. Y añadió que «la mayor parte de los títulos de software de Sony son de lo más tonto y aburrido». Al cabo de una semana, la realidad de los hechos ponía en evidencia la imprecisión de aquellas observaciones. El Sr. Yamauchi continuó alertando a propósito de «un torrente de software aburrido y carente de interés» que podría destruir el mercado japonés del videojuego. En los límites del absurdo, el Sr. Yamauchi afirmó que la adquisición de *Dragon Quest* y *Final Fantasy VII* para PlayStation por Sony no tendría en la práctica «el más mínimo impacto en la facturación de Nintendo».

Se han vendido cuatro millones de copias de *Final Fantasy VII* hasta la fecha, la mitad de ellas en los dos primeros días desde su salida a la venta.







Sony proclama su dominio absoluto sobre el mercado mundial del videojuego, tras ver las conclusiones de un estudio de mercado centrado en el territorio estadounidense.

El total de usuarios de PlayStation asciende a 3,2 millones, frente a los 1,7 de la Nintendo 64 y los 1,6 de la Saturn. Aunque dicha investigación señala perspectivas halagüeñas para la N64, en términos absolutos, el número de PlayStations en los hogares norteamericanos iguala a la suma de Saturns y N64. Y esto sin contar con las cifras de Europa y Japón, que colocan a Sony a la cabeza de la lista. No obstante, con la progresiva aparición de títulos para la Nintendo 64, la batalla por la supremacía en el mundo del videojuego promete ponerse al rojo vivo.

Llega la PlayStation 2...

...Pero no antes de 1999

El Presidente de Sony, Nobuyuki Idei, ha declarado que una hipotética nueva versión de la consola PlayStation no estaría lista hasta dentro de por lo menos dos años, y que no sería descabellado pensar que no se comercializará hasta el siglo que viene.

Idei aseguró que las ventas del actual modelo de 32 bits van en aumento, y añadió que tienen pensado «seguir vendiendo el modelo de 32 bits durante los próximos dos o tres años, como mínimo. A menudo ocurre que el consumidor no ve con buenos ojos los continuos cambios de modelo.»

Son muchos los que esperaban que la nueva PlayStation se pusiera a la venta a finales de 1998. Sin embargo, no parece que esta actualización de la consola se materialice antes de 1999 o incluso más tarde. De hecho, esta demora parece razonable si se tiene en cuenta el tiempo que se ha necesitado para pasar de la Super Nintendo a la Nintendo 64.

Dos o tres años deberían ser suficientes para aliviar el temor de muchos usuarios de PlayStation a que sus máquinas se queden obsoletas en breve. Podremos entrar en el nuevo milenio jugando con nuestra querida consola de siempre.



Sony planea seguir vendiendo el modelo de 32 bits durante al menos dos o tres años

DESDE ESTADOS UNIDOS

Algunos de los títulos que salen al otro lado del Atlántico jamás llegarán a las estanterías españolas, pero a otros hay que seguirles estrechamente la pista. ¿Para qué, si no, le enviamos el cheque cada mes a nuestro redactor en los Estados Unidos?

En *Tiger Shark*, un *shoot'em up* de GT interactive, la acción transcurre a medias entre la superficie del océano y sus profundidades más oscuras.

Mech *Warrior 2*, de Activision (distribuido en España por Proein), ya era un buen juego para PC, pero su versión para PlayStation promete ser fabulosa. Contiene todos los elementos que ya incluía la versión para PC, pero la nuestra es mucho más rápida (20 imágenes por segundo). El minucioso mapeado de los misiles, el escenario o los robots, y el sombreado Gouraud, han elevado apreciablemente la calidad de sus gráficos. Incluso el número de Mechs por misión se ha visto incrementado.

Hasta 16 misiones de un total de 48 son inéditas del todo y, según el equipo de diseño, se ha inyectado velocidad a la acción. *Mech Warrior 2* para PlayStation es una combinación de simulador y *shoot'em up* con objetivos específicos para cada misión.

Otro de los juegos de manos de Activision lleva por título *Apocalypse*. A Bruce Willis le están digitalizando los improperios para convertirlo en un personaje a las órdenes de tu joypad. No obstante, su participación en el juego tiene un precio. En efecto, Willis se llevará una buena tajada de los beneficios que Activision saque de *Apocalypse*, en cuya animación se está utilizando una nueva técnica que recibe el nombre de «Activation». Su función consiste en proporcionar mucha más velocidad al juego y mayor fluidez a los movimientos de los personajes 3-D. Gracias a esta técnica, Activision asegura una cierta armonía a la conjunción entre animación tradicional y secuencias de vídeo, dotando a los personajes de una libertad de movimiento no menos importante que la que se consigue a través del control directo del juego.



Sin embargo, por mucho que la ciberdigitalización y la captura de movimientos conduzcan el juego a un mundo en 3-D, todavía serás tú el encargado de detener a los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Válete para ello de la tecnología más puntera y de violencia a raudales. Willis asegura que se quedó boquiabierto al ver los gráficos del juego. Nosotros tendremos que esperar a ver si somos tan impresionables como él.

[1] *Descent*, el codiciado juego de Virgin, llega por fin a Estados Unidos. [2] *Mech Warrior 2* supera a su precedente en velocidad y detalles.



Bruce Willis participa en el juego —y en el reparto de beneficios— de *Apocalypse*, la última propuesta de Proein. Sus creadores han puesto en la práctica la «Activation», una técnica de animación que consigue una captura de movimientos excepcional. Estamos ansiosos por probarlo.

Según parece, muy pronto tendremos la versión de *Descent*, de Interplay, para PlayStation (dos años después de que el juego apareciera para PC). ¡Tendríais que ver los gráficos! La cosa promete. Además, puede alardear de esa velocidad que pone de manifiesto la superioridad de una plataforma frente a un PC, con independencia de la velocidad a la que mejor funciona su CPU. Vale la pena echarle una ojeada, aunque sólo sea para probar el vértigo de su acción y descubrir las sorpresas que te depara.

Tiger Shark, de GT interactive, es tope. Pero dejemos que sea Erick Dyke, el Jefe de Desarrollo, quien lo colme de elogios. «*Tiger Shark* es un *shoot 'em up* en 3-D de muchos octanos que consigue ocupar la tierra de nadie entre las simulaciones y las ráfagas de ametralladora, y lo hace mediante un juego muy fluido en unos entornos muy variopintos. La acción transcurre a medias entre la superficie y las profundidades del océano y, para contrarrestar las agresiones del enemigo, el jugador requiere un buen plan, así como reflejos muy rápidos. El vehículo de *Tiger Shark* actúa con gran efectividad como nave submarina para ofensivas rápidas y como lancha cañonera para ataques en la superficie, y permite que el piloto pueda emerger y sumergirse en tiempo real.» Erick Dyke afirma que con ese tratamiento del tiempo, la transición entre escenarios de combate deviene fluida y mucho más realista y gracias a un entorno 3-D en toda regla, se garantiza una incomparable libertad de movimiento. «*Tiger Shark* es la punta de lanza de un género del todo innovador», concluye Erick.

DESDE JAPÓN

Atención, nuestro hombre en Japón transmite en onda corta desde su observatorio del monte Fuji: todo sobre SquareSoft, Jaleco y un juego protagonizado por una mascota salida de un huevo.




[1] *Ninja Jaja Marukun*, de Jaleco, es un juego de lucha y aventuras en 3-D. [2] *Kowloo's Gate*, cuyo desarrollo ha llevado dos años, ha salido a la venta en Japón. [3] *Final Fantasy Tactics* será el próximo lanzamiento de SquareSoft, tras *Final Fantasy VII*. Aprovecha muchos elementos de *FFVII*.




[1] Las colas que se formaron en el barrio de la electrónica de Tokyo para comprar *Final Fantasy VII*, fueron tan enormes que las existencias de PlayStations se agotaron. [2] Tamagochi es una mascota virtual que debes cuidar una vez ha eclosionado su huevo. Una extravagancia oriental.

Páginas atrás, nuestro hombre en Japón nos hablaba del lanzamiento del codiciado *Final Fantasy VII*. De hecho, la aparición de este título disparó las ventas de PlayStations en las tiendas de Tokio, hasta el punto de que se agotaron las existencias de la consola, hecho que no sucedía desde el inicio de su comercialización en 1994.

Tras el «acontecimiento *FFVII*», ENIX hizo un anuncio importante. En Japón, ENIX no sólo es más importante que SquareSoft, sino que su serie más conocida, *Dragon Quest*, tiene mucha mejor acogida. El presidente de ENIX, **Yasushiro Fukushima**, anunció que la compañía lanzará otro nuevo juego de *Dragon Quest* para PlayStation en 1999.

ENIX y SquareSoft, antiguos fabricantes para la SuperNintendo, son las dos empresas más prestigiosas en juegos de rol, y lo cierto es que su aportación al mercado de PlayStation debería desembocar en una nueva generación de títulos de ese género con gráficos de mejor calidad.

Mientras tanto, *Kowloon's Gate*, cuyo desarrollo ha durado más de dos años, se presentó en Japón el último día de febrero. Se trata de una aventura de corte *ciberpunk* que transcurre en Hong Kong, y en la que te hallas ante la misteriosa aparición de un castillo que conecta dos mundos: la Tierra y un mundo demoníaco. En ese marco debes buscar un objeto muy extraño llamado «Lao-Pan». *Kowloon's Gate* te ofrece dos modelos de juego: un nivel al estilo de *Doom*, y unas fases poligonales de lucha. También te encontrarás un nivel de aventura de rol emplazado en un entorno formidable.

Tras el lanzamiento de *Landstalker*, *Lady Stalker* y *Dark Saviour*, Climax introduce ahora un nuevo tipo de juego. Según Kan Naito, presidente de Climax, «*Runabout* es un juego de conducción, no un juego de carreras». La principal dificultad estriba en esquivar los obstáculos. Se puede escoger entre tres rutas alternativas: Downtown, la primera de ellas, se sitúa en el barrio chino de Los Ángeles. La segunda transcurre en el área de Shonan, enclave portuario de Tokio, conocido por los tremendos atascos que allí se forman. La última tiene como escenario el París nocturno. Se puede escoger entre 22 tipos de vehículos, entre los que hay deportivos, automóviles de lujo, coches familiares, una motocicleta, un camión de la basura e incluso... ¡un autobús!

Al principio se requieren unos siete minutos por circuito, y el jugador puede circular por diversos tipos de carretera, adaptada al vehículo que escoja. *Runabout* es el primer título de PlayStation que va a ser fabricado por Climax y será editado por Yanoman.

Ninja Jaja Marukun, de Jaleco, es un juego de acción muy original, cuyo protagonista, un pequeño ninja llamado Jaja Marukun, se lanza a la aventura en diversos entornos 3-D. Armado con una espada, tiene que defenderse de los adversarios que se encuentra por el camino. El tiempo disponible para completar cada una de las misiones es limitado y se avanza por medio de contraseñas. Este entretenido título ofrece a los jugadores una mezcla de combate y niveles de plataforma en pseudo-3-D.

Tras *Final Fantasy VII*, SquareSoft promociona ahora *Final Fantasy Tactics*, o *FTT*, que está más orientado al género de rol que *FFVII*. Si bien el trasfondo del juego sigue siendo el de *Final Fantasy*, *FFT* también aporta alguna novedad, como la opción de «tarea y pericia», que permite a los jugadores cambiar las habilidades de sus jugadores durante el juego. *FFT* introduce el sistema Charge Time Battle (CTB), que asigna, antes de empezar la batalla, un tiempo determinado para organizar la estrategia, decidir las armas que se usarán, delimitar objetivos, etc.

Por último, Bandai ha lanzado un juego muy divertido sobre vida artificial que lleva por título Tamagochi. En japonés, *tamago* significa «huevo». Tamagochi está protagonizado por un extraño animal con forma de huevo —es decir, por un Tamagochi—, al que tienes que criar y mimar como a un hijo, sirviéndote de tres botones y una serie de iconos. ¡Esto sólo podía ocurrírsele a un japonés!




Según declaraciones de Kan Naito, presidente de Climax, *Runabout* es un juego de conducción y no de carreras.

PRIMER CONTACTO



Nombre: *Barb Wire*
Género: Aventura y acción 3-D
Editor: Cryo
Fabricante: Cryo
Disponible: Primavera 1997

En pocas palabras: Un juego de acción del estilo de *Doom*, a medias entre la lucha en 3-D y la conducción. El juego de la película.
Primeras impresiones: Vale, los clones de *Doom* son por lo general divertidos, pero no podemos evitar preguntarnos... ¿será éste tan malo como la película?



Nombre: *High Velocity*
Género: Juego de carreras
Editor: JVC
Fabricante: JVC
Disponible: Mayo 1997

En pocas palabras: Tiene más coches para escoger que *Test Drive* (20), pero menos rutas (5). También hay pantalla partida, pero no enlace. Puedes personalizar los vehículos y, lo mejor de todo, diseñar tus propias rutas.
Primeras impresiones: Con su opción para diseñar pistas propias, podría salvarse de la *cremá*.



Nombre: *Xevious 3-D*
Género: Shoot'em up
Editor: Sony
Fabricante: Namco
Disponible: Verano 1997

Primeras impresiones: Namco ha mantenido la esencia del original, con unos gráficos dignos de los años noventa. Queda por ver si, a cambio, el juego seguirá siendo demasiado básico para los nuevos jugadores y perderá su atractivo retro para los puristas. Parece prometedor.

¡primer contacto

¿Has visto alguno de estos juegos? *PSM* te ofrece unas breves impresiones sobre 10 nuevos títulos de gran categoría. Ya llegarán los PrePlays y PlayTests.

Tekken 3

¿Puede mejorarse algo así?



Género: Beat'em up
Editor: Sony
Fabricante: Namco
Disponible: Otoño 1997

En pocas palabras: Es como *Tekken 2*, pero con mejores personajes y acción más trepidante. Namco ha acabado reconociendo que la versión doméstica del juego es ahora tan importante como la versión de arcade y debe aspirar a ser tan perfecta como ella y seguirla rápidamente en su lanzamiento al mercado. Nuestros informantes en Hong Kong la califican como la mejor creación de Namco hasta la fecha.

Aparte de la acción, el argumento ha evolucionado: Jun y Kazuya han tenido un hijo que aparece como un Jefe. Law también ha tenido un hijo, y Heihachi ahora es un pensionista. Bruce y Kunimitsu han desaparecido, pero al menos tres personajes más aparecerán en el juego.

Primeras impresiones: Sólo hay un 30% del juego acabado, pero ya tiene buena pinta. De momento cuenta con nueve personajes: King, Yoshimitsu, Lei, Paul, Nina, Law y tres luchadores nuevos. Sus movimientos rápidos y realistas han impresionado a los observadores, pero deberemos esperar hasta el PrePlay.

Need For Speed II

Viene a toda máquina

Género: Juego de carreras
Editor: Electronic Arts
Fabricante: Pioneer
Disponible: Primavera 1997

En pocas palabras: La continuación de *Need For Speed*. EA ha tomado el viejojuego, divertido pero muy pobre, y ha trabajado duro hasta mejorar las partes «mediocres». Se han llevado a cabo pistas nuevas, e incorporado una gran gama de vehículos. EA ha puesto sus esperanzas en este título.

Primeras impresiones: También parecen haber hecho un buen trabajo. Nos preocupaba que se hubiesen limitado a seguir por el mismo callejón que *Need For Speed*, pero se diría que han tenido en cuenta muchas de las críticas que suscitó la primera versión. Podría resultar un juego de carreras sorprendentemente bueno.





Nightmare Creatures

Un juego desgarrador





Género: Aventura de lucha y acción
Editor: Kalysto
Fabricante: Kalysto
Disponible: Primavera 1997

En pocas palabras: La acción de este innovador título transcurre a lo largo de 24 horas, en tiempo real, así que tardarás siglos en completarlo. La ambientación, el Londres victoriano, imprime al juego un matiz oscuro y gótico, con pinceladas que evocan los días del famoso destripador. Aun siendo un juego de aventura, hay más de una batalla que librar en auténtico estilo *beat'em up*, mientras vagas por los escenarios tridimensionales.

Primeras impresiones: La idea puede ser extravagante, pero en PlayStation debe haber de todo, y ésta promete dar buen fruto. Si gráficos y acción se combinan bien, podría ser el *Tomb Raider* de 1997.

Test Drive Off-Road

Salgamos de la carretera

Género: Carreras fuera del asfalto

Editor: New Softer Center

Fabricante: Eidos

Disponible: Primavera 1997

En pocas palabras: Terreno accidentado, meteorología y vehículos robustos como tanques se aúnan en una emocionante carrera fuera del asfalto. La combinación de 12 rutas, 4 vehículos, seguimiento de las leyes físicas y escenarios variados, con una velocidad endiablada, aseguran una experiencia de gran realismo. Pero quizás su baza más importante es la opción para 4 jugadores. También ofrece la opciones de pantalla partida y enlace.

Primeras impresiones: Oh, ¿otro dudoso juego de carreras fuera de la pista? ¿O podría sentar cátedra en el género 4x4? Parece bastante bueno, pero mantengamos las reservas. Sólo es una primera impresión.





Speedster

¿Otro de carreras?



Género: Juego de carreras 3-D

Editor: Sony

Fabricante: Psygnosis/Clockwork G.

Disponible: Abril

En pocas palabras: Un juego de carreras poligonal en 3-D que presenta tanto coches de gran empaque (BMW, Ferrari, VW Corrado y algunos más) como vehículos de gran resistencia (cualquier clase de todoterrenos). Promete abundantes perspectivas al volante, ocho pistas, saltos y colisiones a granel.

Primeras impresiones: Bueno, no le falta ningún ingrediente. Coches famosos, conducción creíble, cambios de luz en tiempo real y terrenos accidentados. Parte del equipo trabajó en *Lemmings 3D*, así que será interesante ver qué tal funcionan los aspectos de mecánica. ¿Sólo otro juego de carreras? Ya veremos...

Independence Day

No estamos solos

Género: Simulador de vuelo arcade

Editor: Electronic Arts

Fabricante: Fox Interactive

Disponible: Primavera 1997

En pocas palabras: Es un simulador de vuelo arcade basado en el juego de la película. Pilota unos cuantos aviones y líate a tiros con la horda de alienígenas que nos invade. La acción se desarrolla en las distintas capitales del mundo, y tú tienes que destruir a los extraterrestes antes de que sea tarde para la Humanidad.

Primeras impresiones: Por lo que hemos podido ver, posee escenarios fantásticos y gráficos magistrales. Se deja jugar un poco a lo *Afterburner*, pero eso tampoco es algo de lo que preocuparse. De cualquier modo, será todo un éxito.





Grand Champions Rally

¿*Sega Rally* en PlayStation?





Género: Juego de carreras

Editor: Sony

Fabricante: SquareSoft

Disponible: Verano 1997

En pocas palabras: Square ha creado una división de deportes y entretenimiento. Un juego de rallies que toma prestado de Tobal los gráficos de alta resolución y utiliza coches muy parecidos a los del juego de carreras estrella de Sega. A 60 imágenes por segundo, será un juego de carreras muy resultón.

Primeras impresiones: Ya que *Sega Rally* es un gran juego en la Saturn, y que esto se le acerca bastante, las previsiones son optimistas. Si le sumamos que *SquareSoft* raramente pincha y que las primeras imágenes que nos han llegado son espléndidas, el aprobado, es seguro.

Atari Classic Collection Vol 1

Cuando era pequeñito

Género: Paquete retro

Editor: Midway

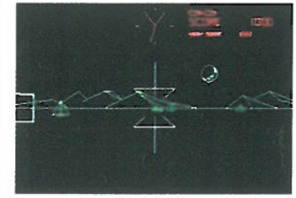
Fabricante: Midway

Disponible: Verano 1997

En pocas palabras: Como los paquetes de Williams y Namco, pero con juegos Atari. Y además de los buenos, por cierto. *Tempest* (predecesor de *Tempest X*), *Asteroids*, *Super Breakout*, *Centipede* (*shot'em up* con insectos), *Missile Command* y *Battlezone*: seis títulos clásicos de los años ochenta que aparecen aquí reunidos bajo una sola etiqueta.

Primeras impresiones: He aquí el primer paquete que contiene seis títulos de fama universal y con el aire arcade más perfecto. Quizás sea la primera vez que merezca la pena comprar un volumen retro.





HABLA LA INDUSTRIA

Dos favoritos de la vieja escuela aparecerán para PlayStation bajo los nombres de *Risk* y *Battleships*, ambos de Hasbro. No sólo podrás jugar con ellos a la manera tradicional, sino que sus novedosos elementos interactivos en 3-D te conducirán a las puertas del próximo siglo. Aunque Bastion está enfrascada en la promoción de ambos títulos, tiene un tercero entre manos, *Rocket Jockey*, basado en sus libros de astronáutica.

Bullfrog, mientras tanto, duda que *Theme Hospital* llegue a ver alguna vez la luz del día. Ideado como continuación de *Theme Park*, en Bullfrog no están seguros de que el juego sea viable en Japón, donde se determina gran parte de la ecuación cuando de fabricar se trata. Mientras que nosotros siempre hemos encontrado graciosas las telecomedias de hospital, los japoneses dudan que sea procedente hacer bromas sobre cómo hay que tratar a los enfermos.

Edios tiene en trámite un juego de fútbol con el título provisional de *Absolut Soccer* que podría llegar a estar entre las obras maestras para la PlayStation. Su anterior esfuerzo en este sentido, *Olympic Soccer*, también ha sido remozado. Continuando con el repertorio de juegos de fútbol, a *Championship Manager* también le llegó la hora de pasar por el quirófano y ha superado el postoperatorio con excelentes resultados finales (más sobre tema en próximos números).

Muchos de los títulos de EA están ahora dando algún fruto. Sus nuevas apuestas, *Moto Racer* y *Overblood*, podrían estar preparados para PrePlay el mes que viene.

GT Interactive también tiene títulos que anunciar. Los chicos de *Doom* han añadido Rebel Moon a su inagotable cartera de clones fabulosos del susodicho. Más emocionante, sin embargo, es *Abe's Oddysees*, que está destinado a ser un éxito masivo.

Por último, *Bubsy 3D* resucitó por arte de alquimia en los laboratorios de Telstar, y está ávido de revelarte el secreto de su éxito. Telstar nos ha confesado su propósito de pillarte desprevenido con otros dos títulos: *Joe Blow* y *Formula Karts*. Ambos podrían ser una bomba. Esperamos mostraros imágenes de ellos en el próximo número.

Mientras tanto, puedes seguir soñando despierto, aunque, eso sí, al loro de nuestras noticias.

PRIMER CONTACTO



Nombre: *Big Bass World Championship*
Género: Simulación de pesca
Editor: Hot-B
Fabricante: Hot-B
Disponible: Julio '97

En pocas palabras: En EE. UU. hay simuladores de pesca para todos los gustos, pero este género nunca ha tenido aceptación en España. Consiste en arrojar la caña y esperar a que pique un pez.En fin, no parece muy apasionante, ¿verdad?
Primeras impresiones: Éste es el primer simulador de pesca para PlayStation digno y, el mejor ambientado. Pero, quizás es demasiado estrafalario para nuestro gusto.



Nombre: *Triple Play '98*
Género: Simulador de béisbol
Editor: Electronic Arts
Fabricante: Electronic Arts
Disponible: Otoño '97

En pocas palabras: No es más que un simulador de béisbol, pero quizás el más ambicioso y realista con el que hayas tropezado.
Primeras impresiones: Este juego tiene algo especial. Podemos anticipar que éste será la sensación de la temporada en su clase.

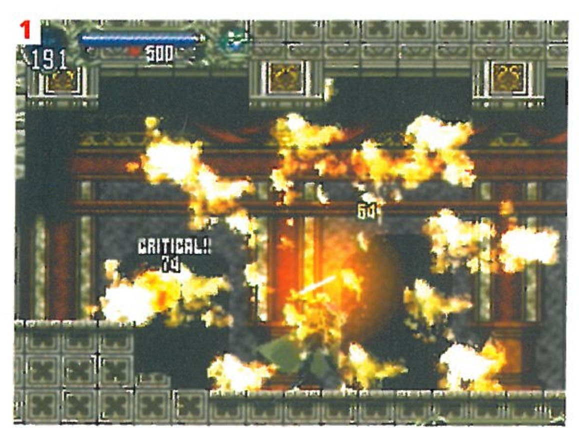


Nombre: *Interstate '76*
Género: *Shoot 'em up con carreras.*
Editor: Proein
Fabricante: Activisión
Disponible: Verano '97

En pocas palabras: Un juego insólito basado en persecuciones de coches frenéticas y explosiones.
Primeras impresiones: Entretenimiento asegurado. Detalles espléndidos, como la banda sonora, y la fluidez de su acción;suficiente para ser el juego de moda del verano.

Castlevania

Murallas adentro

1 

2 

3

4 

[1] Combinación de juego de rol y de plataforma. Los hechizos que hacen añicos los iconos son geniales. [2] Los interiores deslumbran por su acabado. [3] Impresiona el realismo de los personajes. [4] Pero, sobre todo, destacan los cabecillas de los malos por sus colores y sus movimientos.

Género: Plataforma/Rol
Editor: Konami
Fabricante: Konami
Disponible: Mayo

En pocas palabras: Konami ha evitado la trampa de «el mismo juego con los gráficos actualizados», en la que caen muchos otros editores. En *Castlevania*, han extraído el corazón del juego (un título de plataformas terrorífico), y se lo han trasplantado a un verdadero monstruo. El elemento de rol aparece en forma de armas, reforzadores, magia, etc., y se orienta al jugador sobre el modo de sacarles el máximo partido para derrotar al enemigo. Cabe destacar que los movimientos del personaje se ejecutan de la misma manera que en un *beat ´em up* convencional.

Primeras impresiones: Supera todas tus reticencias hacia unas imágenes que podrían parecer un poco anticuadas y lánzate al descubrimiento de las enormes posibilidades de este juego. Tan pronto como aparezca el primer escenario en la pantalla, colmado de efectos especiales, y te encuentres cara a cara con tus rivales, comprenderás que al mundo 2-D le queda mucha vida por delante. Este juego ya era formidable en 16 bits, y ahora debería triunfar otra vez.

1

2 

3 

[1] Se agradece que esta versión no sea una réplica exacta de su predecesor, aunque se aprecie en sus escenarios la impronta del viejo *Castlevania*. [2] Los relojes nos resultan familiares. [3] Y estos decorados también.

MDK

Gótico norteamericano

Género: *Shoot 'em up*
Editor: Virgin
Fabricante: Shiny Entertainment
Disponible: Otoño '97

En pocas palabras: *MDK* es un claro clon de *Doom*, pero añade un nuevo matiz gótico a su siniestra atmósfera. Además, incluye algunos elementos nuevos, como por ejemplo proyectiles de mayor alcance.

Primeras impresiones: El juego promete, y no es para menos, ya que tanto la versión para PC como la de PlayStation están siendo objeto de las mejores críticas. Montones de armas, unos escenarios futuristas de lo más tenebrosos y una soberbia jugabilidad consiguen hacer de este juego mucho más que un simple *shoot'em up*. Deberemos esperar hasta finales de año para poder echar una partida.

1 

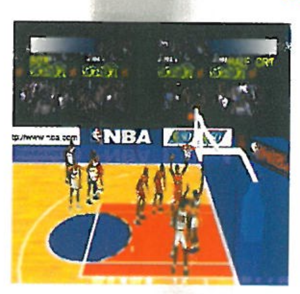
2 

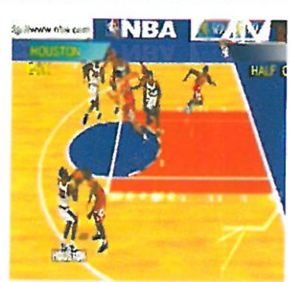
3 

[1] Los gráficos de *MDK* son muy nítidos. [2] La verdad, no tenemos ni idea de lo que pasa allí. [3] O allá. ¡Qué importa, mientras sea divertido!

NBA Shoot Out

Más saltos de ensueño





Género: Simulador de baloncesto
Editor: Sony
Fabricante: Sony America
Disponible: Verano '97

En pocas palabras: Otro juego de baloncesto desarrollado en San Diego para el mercado norteamericano. Si es lo bastante bueno, podría cruzar el charco y convertirse en un firme competidor de *Total NBA '97*. Ya veremos, pero de momento hay mucho entre lo que elegir.

Primeras impresiones: Por ahora, esta versión no parece tan buena como *Total NBA*. Además, el juego está claramente dirigido a la audiencia norteamericana.

A las maniobras más usuales y los gráficos de captura de movimiento se suma la profusión de estadísticas. Todo muy norteamericano, pero creemos que algunos países europeos podrían adelantarse muy pronto a los yanquies en el marcador en lo que concierne a simuladores de baloncesto.

Saga Frontier

La saga continúa

Género: Rol
Editor: Sony
Fabricante: SquareSoft
Disponible: Invierno '97

En pocas palabras: Es la continuación del ya conocido *Romancing Saga*, el juego de rol que tuvo un éxito rotundo en 16 bits.

Primeras impresiones: Un juego de una calidad envidiable al que han añadido ahora nuevos personajes y monstruos, así como escenarios pre-renderizados parecidos a los de *Final Fantasy VII*, otro de sus títulos de mayor éxito. Aunque los personajes siguen siendo sprites, la solvencia de la PlayStation para 3-D, otorga al conjunto una magnificencia sin precedentes. Aventuramos una espera de varios meses hasta que el juego se comercialice en España.





Wild Arms

Escenarios mutantes

Género: Rol
Editor: Sony
Fabricante: Sony
Disponible: Otoño '97

En pocas palabras: Llega desde Oriente un nuevo juego de rol, traducido del japonés. La trama parece interesante: una antigua civilización alienígena que mucho tiempo atrás había gobernado la Tierra despierta de su letargo.

La gracia del juego consiste en poder encarnar varios personajes durante toda la partida. Cambia cuando te aburras y sigue los pasos de otro personaje más interesante.

Primeras impresiones: Los hechizos y el elemento de rol en la caracterización de los personajes están muy conseguidos; los gráficos son de buena calidad; y a la vista de la riqueza de posibilidades que te ofrece un «universo paralelo», bien pudiera ser que *Wild Arms* llegue a convertirse en uno de los mejores juegos de rol.



Los aliens atacan la Tierra, hambrientos de rol.

V Rally '97

Jungla y asfalto

Género: Carreras
Editor: Infogrames
Fabricante: Infogrames
Disponible: Sí

En pocas palabras: La compañía francesa Infogrames nos presenta el que se anuncia como uno de los lanzamientos más sonados para 32 bits. Se trata de *V Rally '97 Championship*, un juego en 3-D con una variedad asombrosa de opciones. El equipo de desarrollo ha trabajado en estrecha colaboración con varios fabricantes de coches, gracias a lo cual el piloto tendrá la oportunidad de experimentar la dureza de la conducción por desiertos, bosques y montañas, y conocerá la gloria en los circuitos de Montecarlo, RAC Rally, Indonesia, etcétera.

Primeras impresiones: Esperamos con ansiedad poner a prueba la opción de enlace en serie para cuatro jugadores. Como se puede añadir dificultad extra a la carrera y alterar las condiciones meteorológicas hasta hacerlas extremas, es aconsejable tener un seguro a todo riesgo antes de sentarte al volante de *V Rally '97*.

1

2



3



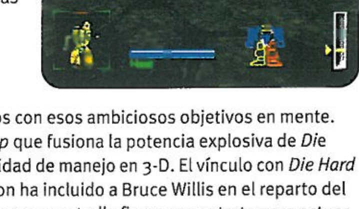
[1] Ponte el cinturón y corre más rápido que un rumor. [2] No hay peor cárcel que la del eterno fugitivo. ¡Más deprisa, condenado!

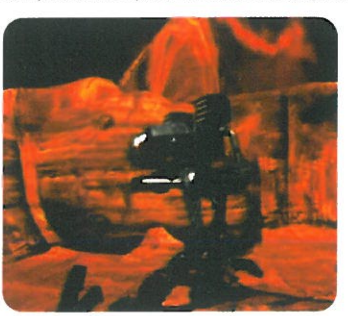
Hollywood: Los jefazos de los grandes estudios nos la tienen jurada. Causa: soplaros los últimos hallazgos de sus expertos en efectos especiales. Mientras *Spider* y *Exhumed*, ambos fruto de esta labor de investigación, desembarcan en España a través de BMG, hemos subido a las colinas de Hollywood para cazar al vuelo unas demo de ambos títulos. De paso, alguna ojeada rápida a lo que se cuece por allí. Después de todo... alguien tiene que hacer el trabajo sucio. ¿O no?





Los Ángeles: La casa editora Activision, cuyos títulos distribuye en España Proein, planea convertirse en uno de los pesos pesados del ring PlayStation, tras consolidar su posición privilegiada en otras áreas de la industria informática. Aparte de *Mech Warrior 2*, cuyo análisis publicaremos muy pronto, Activision lanzará varios juegos con esos ambiciosos objetivos en mente. *Apocalypse* es un *shoot ´em up* que fusiona la potencia explosiva de *Die Hard Trilogy* con una gran facilidad de manejo en 3-D. El vínculo con *Die Hard* no acaba aquí, ya que Activision ha incluido a Bruce Willis en el reparto del juego. Es la primera vez que una gran estrella firma un contrato para actuar en un videojuego. *Apocalypse* saldrá el otoño que viene, y Activision se ha comprometido a pasarnos una demo jugable tan pronto esté lista.





Por otro lado, la demo jugable de *Mech Warrior 2* caerá en tus manos hacia finales de año, lo mismo que la de *Heavy Gear*. Este último se trata de un juego de rol en 3-D, inspirado en el jugador de rol del mismo nombre. *Heavy Gear*, *Apocalypse* o *Interstate '76* (véase *Primer contacto*) amenazan con propulsar a Activision hacia el estrellato mucho antes de lo que nadie imagina.

El mundo PlayStation

Este mes, la redacción de *PlayStation Magazine* da la vuelta al mundo. Y no es un viaje de placer: queremos pillar a los grandes diseñadores con las manos en la masa. París, Hollywood, Londres... y en la próxima entrega, lo último desde Nueva York y Milán.

Londres: Este mes nos han llegado varias imágenes de Wing Over, de JVC. Desarrollado por Pack in Video, está previsto que el juego aparezca en mayo o en junio. Nosotros te ofreceremos muy pronto un análisis de él y esperamos obsequiarte con una demo jugable para tu deleite.

La acción transcurre en el siglo XXI, en un escenario donde los combates aéreos han reemplazado las confrontaciones entre soldados de infantería. Agrupados en equipos de cuatro, los protagonistas, procedentes de ocho países diferentes, libran una batalla donde la obediencia a una férrea disciplina de grupo y una estrategia bien planeada son mucho más importantes que el heroísmo individual.

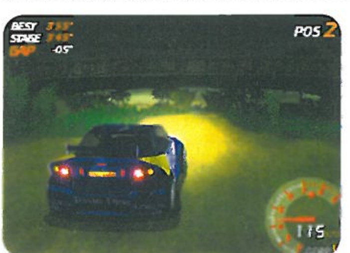
Puedes disfrutar de cinco modos de juego, incluidos *Tornament*, *Survival* y *Versus*. Además, *Wing Over* incorpora una opción de enlace en serie para dos jugadores. Como puedes apreciar en estas capturas, el escenario está representado mediante gráficos poligonales con mapa de textura.

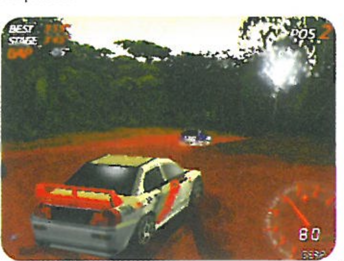




París: Psygnosis, cuyos títulos son distribuidos por Sony en España, está ultimando el desarrollo de *Adidas Power Soccer International '97*. Sus programadores nos recibieron para explicarnos cómo van sus progresos. Nos dijeron que los gráficos y la jugabilidad han sido optimizados, y que, gracias al incremento de imágenes por segundo, la mejora en la captura de movimientos se dejará notar en el juego. El factor esencial en la captura de movimientos es cómo se usa, de modo que han reducido la velocidad de la acción en partidas con más de un jugador. Psygnosis tiene la profunda convicción de que *Adidas Power Soccer International '97* desbancará a *FIFA '97*, y ha incluido una base de datos que contiene un 300% más de información que el juego original. Además, en la nueva versión, los jugadores se han mejorado, y los equipos juegan partidos de ida y vuelta contra rivales internacionales. ¡Ah! ¿Te hemos dicho que volvimos de Francia con una demo jugable bajo el brazo? ¡Paciencia, hermano, paciencia!

Paris: Durante un tiempo, los infogramas habían apagado sus motores, pero ahora una compañía con sede en Francia le ha dado a la llave de contacto lanzando un título de carreras para cuatro jugadores. *V Rally*, que incluye un enlace y pantalla partida para dos corredores, es ideal para partidas multijugador. La acción se desarrolla durante las pruebas del Mundial de Rallies (RAC y los rallies de Suecia, Córcega, Indonesia y, cómo no, Monte Carlo). Algunos automóviles son fieles réplicas de las versiones para competición de los modelos Escort, Nissan y Peugeot, y todos poseen características técnicas específicas muy sugerentes. Los fondos sonoros son de gran realismo e incorporan tus comunicaciones por radio con el copiloto.







Comienza el espectáculo. Sony, no teniendo bastante con la producción de las más cuidadas simulaciones deportivas para PlayStation, ha querido ir más lejos.

¡Por todas las canastas! Este escriba recuerda los agradables momentos que pasó con *Total NBA '96*. La captura del movimiento era (y sigue siendo) excelente, el juego sublime y el chirriante sonido de las zapatillas de los jugadores sobre el pulido parqué, sobresaliente.

> «Todo el juego comunica una nueva sensación: desde un mejor aspecto de los jugadores hasta una interfaz superior»

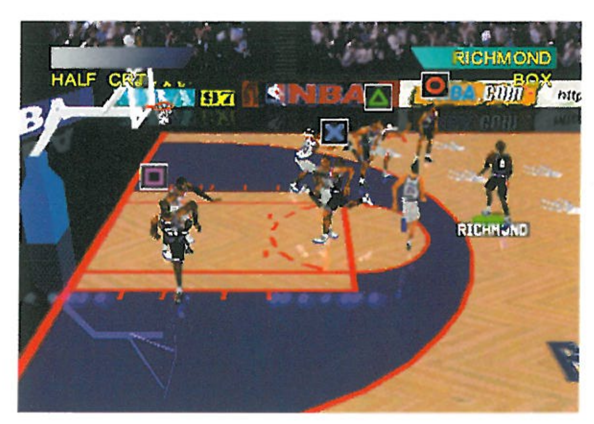
[1] La versión original de *Total NBA* es una de las mejores animaciones deportivas realizadas para PlayStation. De hecho, sigue siendo visualmente uno de los títulos más brillantes. [2] Ahora las caras de los jugadores parecen fotos.

Cuando salió a la cancha por primera vez *Total NBA '96*, el equipo de *PSM* quedó estupefacto. Sabemos que el baloncesto no gusta a todo el mundo y que, por supuesto, en este país el fútbol es el rey (lo que no está mal, desde luego), pero esta simulación deportiva elevó el género a una nueva dimensión. Comparado con él, incluso el excelente *Actua Soccer* de Gremlin palidecía. Muchos creyeron que *Total* había sido desarrollado en EE.UU., pero la verdad es que se trataba del primer proyecto propio de la representación de Sony Europa en Londres.

Próxima dimensión

Dad un salto hasta el presente y os encontraréis con *Total NBA '97*. Muchos juegos de baloncesto han aparecido y desaparecido en los últimos meses —algunos razonables, otros indiferentes— pero ninguno ha capturado el espíritu como *Total NBA*. Sólo las opulentas conversiones de los juegos *Jam NBA* de las máquinas recreativas, con su juego de dos sobre dos y sus movimientos especiales, había hecho honor a este género. Ahora Sony está dispuesto a llevar los juegos de baloncesto a otra dimensión con el que parece que será el juego deportivo más espectacular de todos los existentes.





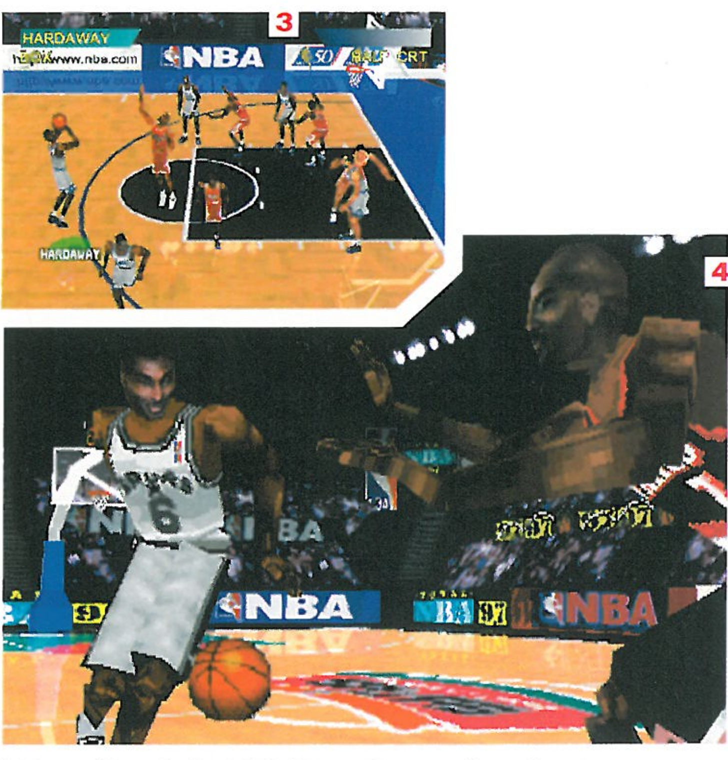
Sony ha reescrito totalmente *Total NBA '97*. Ha acudido incluso a la utilización de un profesional de la NBA para captar sus movimientos.

PSM visitó el cuartel general de Sony en el centro de Londres para probarlo y realizar las preguntas pertinentes...: Bien, Stephen Mitchell, director de desarrollo de *Total NBA '97*, ¿cómo se os ocurrió salir con esta segunda parte? «No habíamos pensado en un segundo proyecto, pero teníamos muchas buenas ideas que no pudimos incluir en el original por falta de tiempo. El gran éxito del primero nos motivó a seguir e incluir el resto. Para *Total NBA '97* estudiamos todos los aspec-



■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Sony**	■ GÉNERO	**Simulador de baloncesto**
■ DISPONIBLE	**Abril**	■ JUGADORES	**De uno a ocho**





[1] Los gráficos de *Total NBA '97* constituyen un impresionante avance en el ámbito de la PlayStation. [2] Los espectaculares mates siguen intactos. Échales un vistazo. [3] Las mejoras de imagen producen una sensación más realista. [4] Además de los famosos, están incluidos todos los profesionales de la NBA.

tos del baloncesto. No deseaba hacer una segunda parte sólo para engrosar las estadísticas. Si yo fuese a comprar un juego nuevo, creo que exigiría lo máximo. Todo el juego produce una nueva sensación: desde el mejor aspecto de los jugadores hasta una interfaz superior.»

Movimientos suaves

Uno de los aspectos más notables de la segunda versión es la fabulosa suavidad de movimiento de los jugadores. «La captura de movimientos del jugador de la NBA Latrell Sprewell ha proporcionado a los personajes un movimiento mucho más fluido que en el juego original» explica Stephen. «Este elemento ha permitido obtener una animación más rápida con unos movimientos muy realistas. Rápidamente te das cuenta de que es una fantástica simulación de la NBA, además de un excelente juego de baloncesto. Como PlayStation ya lleva algún tiempo en el mercado, todo el mundo está aprendiendo a sacarle el máximo partido. Pero la premura de tiempo siempre suele ser el mayor problema. Sony nos permitió disponer del tiempo suficiente para hacer uno de los mejores juegos de baloncesto.»

Los norteamericanos están particularmente obsesionados con las estadísticas en los deportes y Stephen afirma que eso se refleja en esta segunda parte: «La división americana de Sony ha contribuido ampliamente compilando listas de características para ser añadidas al nuevo juego. Hay tres jugadores que podrían no aparecer por querer negociar los derechos de imagen de



Con esa naturaleza atacante y el pelo rojo, sólo puede ser Dennis Rodman. Aquí logra encestar «desde fuera del estadio». Es un genio.

PrePlay | Total NBA '97



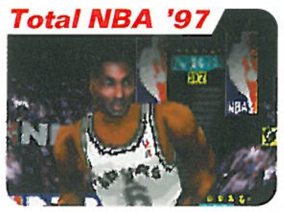


[1] Uno de los aspectos más fascinantes de los juegos de baloncesto es poder ver la repetición de los mates más espectaculares. Y nadie lo hace mejor que Sony. [2] *Total NBA '97* está destinado a ser la simulación deportiva de mayor realismo fotográfico. Próximamente podrás ver hasta las marcas de las zapatillas.

Un juego de 10 puntos

Mejoras sobre el original

Total NBA '97



Total NBA '96



1. Nuevo modelo de jugadores con rostros con realismo fotográfico y cuerpo con mejores texturas.
2. Captura de movimientos de Latrell Sprewell (jugador de la NBA).
3. Pase rápido (no visto anteriormente en baloncesto).
4. La inteligencia artificial del ordenador aprende.
5. Mejores canchas (más textura, más precisión).
6. Mayor estadio para un mayor realismo.
7. Nuevos y más completos comentarios.
8. Valoración de los jugadores y seguimiento estadístico juego a juego.
9. Las últimas estadísticas y plantillas de la temporada actual.
10. Ayuda en pantalla, nombres de jugadores y ayuda en menús.

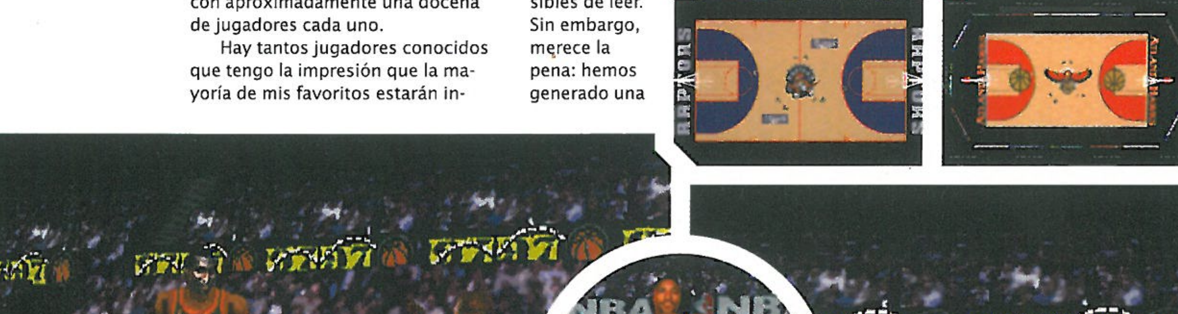
Es fácil constatar que estamos ante una fantástica simulación de la NBA, además de un excelente juego de baloncesto

forma particular e independiente. Si no es posible llegar a un acuerdo con ellos, tenemos suplentes en la plantilla que desempeñan su papel. En mi opinión, no es un problema porque quedan todavía 29 equipos con aproximadamente una docena de jugadores cada uno.

Hay tantos jugadores conocidos que tengo la impresión que la mayoría de mis favoritos estarán incluidos y no echaré de menos a los otros.»

Durante la visita de *PSM*, Stephen pudo demostrar los sofisticados factores de probabilidad del juego. El PC conectado a la PlayStation informaba de la probabilidad de que un determinado jugador realizase una determinada maniobra en un momento dado. Por ejemplo, un jugador cuyas estadísticas de canastas fuesen bajas, podía tener un dos por ciento de posibilidad de encestar desde un extremo a otro de la cancha.

«Las estadísticas son un quebradero de cabeza. Algunas de las fórmulas tienen tantos paréntesis que son casi imposibles de leer. Sin embargo, merece la pena: hemos generado una fantástica simulación además de un gran juego. Contempla los líderes de la liga y comprueba los jugadores que lo hacen bien; seguro que los hinchas se quedarán impresionados con su exactitud. *Total NBA '97* se ha hecho para demostrar lo que se puede hacer, esperemos que el resto de creadores se pongan a trabajar al 100% y podamos asistir a la aparición de nuevos y excelentes juegos para PlayStation. Por cierto, *Total* volverá pero tal vez no como juego de baloncesto: no puedo decir más.»





[1] Todos los jugadores, todos los equipos y todos los logotipos aparecen aquí con un realismo impecable. [2] Puedes ver la acción desde multitud de ángulos. [3] Aquí puedes ver claramente el logotipo del equipo. [4] Es él, de los Seattle Sonics.

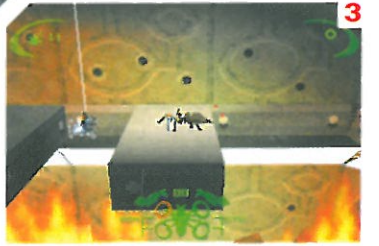


BMG nos ofrece un espectáculo sabroso y entelarañable, pendiente de un hilo y muy arrastrado. Aracnófobos abstenerse.

Extrañamente, hasta ahora prácticamente ningún juego de ordenador ha reclutado arañas. Gusanos malsanos, zarigüeyas plebeyas, dinosaurios mercenarios, ratones tragones, sí... pero de arañas, nada de nada.

Spider (que así han bautizado a este juego, con gran alarde de ingenio) es una telaraña de amplitud mundial (una especie de World Wide Web, vamos). Es un juego para plataformas, sólo que hay que seguir un camino fijo, saltando para recoger los ítems y acuchillando a todo bicho viviente que atreva a asomarse. Y resulta increíble la enorme cantidad de bichos que se atreven. Escorpiones, avispas, tijeretas, moscas, murciélagos, ratas y, también... arácnidos.





[1] Hay seis mundos para invadir que incluyen un almacén, un laboratorio, calles y una alcantarilla. [2] El juego sigue una ruta lineal. [3] Todo en tres dimensiones.



La historia hace referencia a un científico loco que... ¿o era de un experimento que sale mal y...? Es igual, lo que importa es que estas arañas no son como las caseras o las de jardín. Para empezar, éstas llevan misiles teledirigidos, lanzallamas, *sprays* de gas, *sprays* congeladores, minas. ¿Y desde cuándo los insectos llevan mochilas a reacción y tienen las patas electrificadas?

Hay seis mundos para invadir, cada uno de los cuales presenta cuatro niveles, en los que se encuentra un almacén, un laboratorio, calles y una alcantarilla. Todo ello en tres dimensiones y con polígonos con mapas de textura. BMG capturó los movimientos de una araña de verdad ¡pobre bicho! para dar a los movimientos un realismo que hará las delicias de todos los aracnófobos. La cámara flota con suavidad siguiendo el baile y, desde luego, se puede escoger entre varios ángulos de cámara. *Spider* parece ser uno de los juegos más enigmáticos del año; os mantendremos informados.







[1] Esto es la alcantarilla, donde viven las arañas antes de subir por las tuberías y salir por el desagüe de la bañera. [2] El taller. Escorpiones voladores. [3] Recoge las cositas rojas. [4] Y ojo con los baches.



EDITOR	BMG	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	BMG	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Plataformas

Rage Racer



Ésta vez es por dinero... *Bienvenue* al tercer arcade de carreras de Namco, apoteosis de las carreteras tortuosas y las curvas imposibles.



[1] Éste es el primer coche que conduces. Es el «Gnade», y ya puedes empezar con las mejoras, si es que quieres progresar. [2] Personaliza tu vehículo a golpe de brocha. Puedes elegir tu símbolo distintivo, ¡o incluso diseñarlo! Nuestra insignia favorita es la de la «Paz». [3] De las dos perspectivas posibles, la mejor, la del interior del coche. [4] Simpático e informal, un coche al estilo del Renault 5.



Con su conversión para consola del majestuoso arcade *Ridge Racer*, Namco inició una nueva era en el campo de los videojuegos. Desde ese momento, los incondicionales podrían cambiar la partida a veinte duros por las veladas interminables a los mandos de su consola y en la intimidad de su domicilio particular. La continuación, *Ridge Racer Revolution*, llegó meses más tarde y no convenció. A pesar de su irreprochable calidad, muchos creyeron que las mejoras sobre el original no eran suficientes como para justificar su compra, ni siquiera considerando la opción de enlace para dos jugadores. El tercero de la saga, *Rage Racer*, está a la vuelta de la esquina.

Su estilo y apariencia nos resultarán familiares, ya que sólo el formato ha variado ligeramente. En las versiones precedentes, una mejora en la conducción se traducía en más coches a disposición del jugador. En cambio, ahora, el ganador se lleva un fajo de billetes, así que lo que le estimula a la victoria es la oportunidad de ahorrar lo suficiente para potenciar las posibilidades de su vehículo. No se trata de añadir accesorios absurdos de dudosa funcionalidad. A cambio de dinero, aparte de coches nuevos, se puede conseguir una mejora en la puesta a punto. Eso sí: cuesta un ojo de la cara.

Cielo plomizo

Ahí van algunas de nuestras primeras impresiones de *Rage Racer*. En primer lugar, sorprende la monotonía de colores. Es como pasar un fin de semana lluvioso en noviembre: gris. Mientras *Ridge Racer Revolution* nos deslumbraba con el exotismo de sus mares azules y playas arenosas, *Rage* parece ambientado en el invierno de una isla mediterránea con paisajes rocosos y monumentos antiguos, combinados con edificios de hormigón. No obstante, si uno hace la ronda por varios de los circuitos, disfrutará de cierto verdor, paisajes campestres y espectaculares cascadas. Aun así, sus escenarios no son un derroche de color.

Hay cuatro rutas diferentes para elegir, incluyendo una cuya forma

Hay un circuito que evoca la persecución automovilística de *Bullitt*, donde Steve McQueen acaba volando por los aires...

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Namco	■ GÉNERO	Juego de carreras
■ DISPONIBLE	Mayo	■ JUGADORES	Uno



[1] Bueno, concedemos que puedas permitirte hacer ajustes al Lizard Instinct, pero ¿no sería más prudente ahorrar la pasta y comprarte un coche digno más adelante? [2] Nos gusta este automóvil. Se parece un poco al Renault 5 Turbo y corre como si lo persiguiera la muerte. [3] Cada dos por tres hay una maldita cuesta difícil de superar. [4] Y algún que otro túnel. [5] Mira por el retrovisor antes de maniobrar.

oval es idónea para alcanzar velocidades endiabladas. Los circuitos son mucho más accidentados que los vistos con anterioridad, con terribles cuestas, curvas muy cerradas y enormes obstáculos a sortear. Uno de ellos evoca la persecución automovilística de *Bullitt*, un film policíaco de los setenta ambientado en San Francisco, donde Steve McQueen acaba volando por los aires.

Durante el juego, ciertas partes de los circuitos se ensanchan hasta seis pistas, pero otras como las colinas, se estrechan acusadamente, haciendo que sea más precisa la habilidad que la velocidad para seguir adelante. Un consejo: es preferible no adelantar en un lugar muy angosto, ya que se corre el riesgo de abollar las vallas y perder velocidad, en lugar de dejar atrás a los contrincantes. La clave del éxito está en saber esperar el momento oportuno para adelantar.

¡Más motores!

Rage Racer tiene un amplio surtido de coches. Se empieza con un vulgar «Gnade», aunque con la práctica se puede acceder a réplicas de Mini o Renault 5. Los más hábiles podrán conseguir alguno tipo Lamborghini. Cada vehículo promueve un estilo de conducción que le es distintivo. Los coches más veloces, por ejemplo, son los que más dificultad presentan a la hora de tomar las curvas y los que requieren un uso más reiterado de los frenos.

Hay diversas categorías de competición, y es condición indispensable ganar las tres primeras carreras para pasar a la fase siguiente, donde los rivales son mucho más duros de roer. El premio, si alcanzas la meta el primero, es una respetable suma de dinero con la que puedes comprar un coche nuevo. No obstante, a veces es preferible ahorrar el dinero y remozar a tu fiel amigo, en función de tus necesidades. Personaliza tu vehículo, eligiendo el color de la carrocería o incluso diseñando tu propio logo para el capó.

Por el momento, parece que Rage Racer presentará un acabado más perfecto que sus predecesores. El abundante repertorio de vehículos y la posibilidad de repetir circuito, debería garantizar la perseverancia de quienes acostumbran a abandonar a la primera de cambio. Y es que, ¡caramba! es un juego divertidísimo. En el próximo número, el PlayTest.

Intro



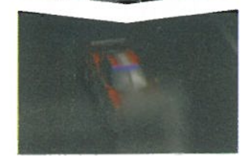












Una conversión de arcade de Namco no estaría completa sin una linda señorita. La secuencia de la intro es una obra de arte del montaje.

¿Dónde pongo las piernas?















Cada coche es un mundo. Algunos son rápidos y se agarran al suelo como lapas, otros alcanzan velocidades espeluznantes, pero toman las curvas de pena. Con el dinero que obtienes con tus victorias, puedes poner a punto tu coche, o bien comprar uno nuevo.

ODISEA espacial

Uno de los juegos más caros de todos los tiempos está a punto de aparecer para PlayStation. ¿Valió la pena esperar?

A juzgar por el presupuesto de *Wing Commander IV* (diez millones de dólares según los manifestantes, cinco según la policía) hay que prestarle seria atención. ¿Y por qué es tan caro? En dos palabras: película interactiva. ¡No huyas, que esto promete!

Todavía recordamos *Wing Commander III*, la primera de esta serie

> Los fondos fijos han desaparecido, y las estrellas declaman ahora sus vanguardistas líneas en unos decorados impresionantes

de películas de aventuras espaciales que llegó a PlayStation, y la diversidad de las reacciones que suscitó el juego. Algunos elogiaron sus brillantes secuencias cinematográficas —filmadas con los intérpretes ante un fondo neutro y cuyos decorados fueron añadidos en posproducción— y la aceptable jugabilidad de sus batallas espaciales.



[1] Grandes mejoras en la mecánica de vuelo y combate. [2] Los decorados reales le dan un aspecto más cinematográfico. [3] ¿Es que tengo monos en la cara? [4] Una nave espacial, ayer.

Otros criticaron que las secuencias cinematográficas interrumpieran el juego, así como la excesiva simplicidad de la mecánica de combate.

En el mundillo del PC, donde el mercado de las simulaciones de batallas espaciales siempre ha estado dominado por títulos de impresionante complejidad técnica, como *X-Wing* y *The Fighter*, la impresión general fue que este juego se había quedado corto.

Reparto estelar

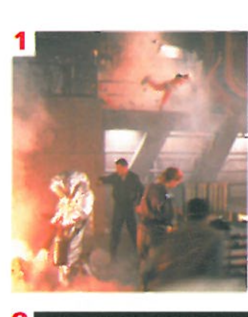
Esto es lo que trata de arreglar la cuarta entrega de la serie. Mark Hammill (Luke Skywalker en *La guerra de las galaxias*) interpreta el papel del coronel Cristopher Blair, un piloto renegado, famoso por su habilidad en combate; también le acompaña en el reparto Malcolm McDowell, entre otros conocidos actores. La guerra contra los Kilrathi que estaba en su apogeo en el episodio III ha finalizado, y el coronel Blair se ha retirado a una pacífica colonia agrícola.

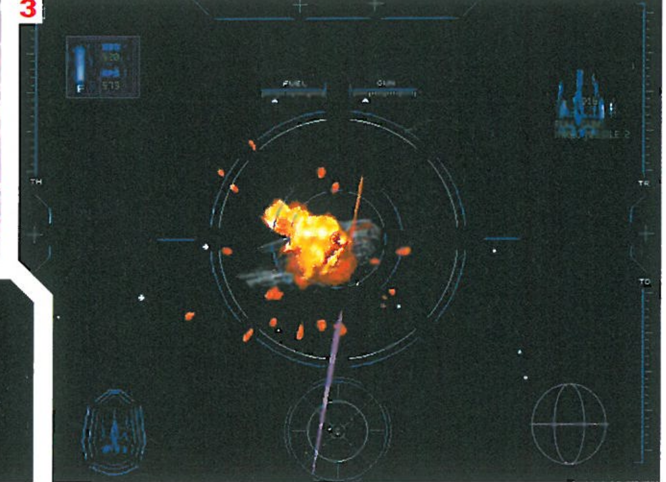
Como esto no es un juego agrícola, hacen falta problemas, y éstos aparecen en las más remotas regiones de la Federación. Fuerzas que afirman proceder de los semirrebeldes Mundos Fronterizos han estado atacando a



[1] Las batallas ahora ofrecen una mayor resolución. [2] Un piloto de nave.

■ EDITOR	Electronic Arts	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Origin	■ GÉNERO	Película interactiva
■ DISPONIBLE	Abril	■ JUGADORES	Uno





[1] En las actuales estaciones espaciales, siempre hay tiempo para unas cuantas explosiones y algo de control de daños. [2] Las batallas están más equilibradas ahora. Las naves enemigas ya no dan la vuelta de golpe. [3] Nave espacial explotando.

civiles inocentes, y las siempre custodias fuerzas de la Federación se preparan para otra guerra a gran escala. Más o menos.

Desde el principio de la introducción, que dura quince minutos (sí, quince) ya queda claro en qué se han gastado tanto dinero: Los fondos obtenidos en posproducción han desaparecido, y las estrellas declaman ahora en unos decorados más impresionantes y, también más tradicionales, con *travellings*, zooms y tomas panorámicas que proporcionan a la película un aspecto mucho más cuidado.

Rompiendo moldes

Desde luego, estas mejoras cinematográficas benefician directamente su dimensión interactiva, y permiten al usuario escoger entre diferentes líneas argumentales hasta que, con suerte, todo se aclare al final de esta odisea en cuatro CD.

Para reforzar el elemento estratégico, quedan un par de asignaturas pendientes, como la comunicación en vuelo y la variedad de armas. Pero ¿esta nueva entrega es mejor que las anteriores? Bueno, la versión para PC sí era mejor que las anteriores, en todos los aspectos. Existe una mayor diversidad en lo que a tipos de misiones se refiere —antes no existían misiones de reconocimiento, de rescate o de bombardeo— y se han eliminado algunos defectos del modelo de combate, como la fastidiosa costumbre de las astronaves enemigas de dar giros instantáneos de 180 grados.

Los controles apenas han cambiado, pero el fabricante ha logrado mejorar enormemente los gráficos: un ejemplo de ello es el aspecto de las naves a corta distancia.

La versión para PC ya hace un año que está en el mercado, así que *Wing Commander IV* es uno de los títulos que más se hacen esperar en la corta, pero explosiva historia, de la PlayStation. Parece que esto se debe más a un deseo de procurar que todos los detalles estén a punto, que a problemas graves de conversión. En cualquier caso, pronto lo veremos.



Misiles a discreción. Todos tienen características propias [peso, velocidad, potencia] y funciones específicas. Bueno, la función de la mayoría es reventar cosas.

Muestrario de naves



Para sobrevivir a un encontronazo en la tercera fase con alguno de estos vehículos interestelares, conviene elegir bien el caza y el armamento. El motor nuevo es especialmente eficaz en las distancias cortas.

¿Un nuevo medio?



Mark Hammil, que puede beneficiarse más que otros de la reciente ola de interés en La guerra de las galaxias**, nos habla de su papel en este juego y su imagen del futuro del medio.**

¿Cuál es el argumento de Wing Commander IV**?**

La guerra contra los Kilrathi ya se ha acabado, pero todavía conservan unos cuantos prisioneros como rehenes, y alguien debe ir en misión secreta a averiguar dónde los esconden y traerlos a casa. Va más de intrigas políticas que de batallas espaciales. *Wing IV* es más bien intelectual... se parece más al estilo de *Algunos hombres buenos* que al de *La guerra de las galaxias*.

¿Así que no es lo mismo que Wing III**?**

No, y el argumento es mucho más interesante. En *Wing III* juegas y, con suerte, triunfas... Te alistas y a combatir. *Wing Commander IV*, en cambio, empieza por comprobar la ética del protagonista, planteando preguntas como ¿estuvo justificada la guerra? No sólo pone a prueba tu inteligencia, sino también tu integridad moral, y trae a colación muchos temas que no nos planteamos en *Wing III*.

¿Qué nos puedes decir del reparto de Wing IV**?**

Estuve encantado de volver a ver a Malcolm McDowell, John Rhys-Davies, y Jason Bernard, y de conocer a jóvenes promesas como John Spencer de *La ley de Los Ángeles*. Lo malo es que Maniac sigue siendo Tom Wilson (sonrisa). Todos son grandes profesionales. Tenemos que felicitar a Chris Roberts porque no se limitó a hacer un refrito de los ingredientes de *Wing Commander III*.

¿Cuál ha sido la valoración de los fans?

El público ha valorado muy positivamente mi trabajo en *Wing Commander*. A través de Internet, muchas personas exponen sus opiniones acerca de lo que les gustó y de lo que no les gustó. En persona, los usuarios del juego hablan conmigo, y aportan sus ideas. Antes, me solían visitar personas que hablaban de lo que yo había hecho, pero no intervenían en el proceso... ahora nuestro público se ha vuelto parte del proceso creativo, pues escuchamos sus opiniones. Es emocionante, como si se rompiera la barrera entre el escenario y las butacas.

¿Qué tiene de especial actuar en una película interactiva?

Desde el punto de vista del actor, se nota que el teatro en vivo motiva al público mucho más que las películas. Las películas interactivas tal vez lo motiven más que el teatro, porque ven por mis ojos, controlan mi personaje. Es lo que más se parece a dejar que el espectador escriba el guión. Yo creía que no podía haber nada aparte de la tele, el cine y el teatro... Pero esto está a otro nivel, en cierto sentido: el público controla mi personaje. Es muy diferente de la estructura lineal del teatro clásico.

¿Es importante que los decorados sean reales?

Inicialmente, los actores nos mostrábamos algo desconcertados con esto de las películas interactivas... Miedo a lo desconocido, supongo. Pero al final resultó ser casi lo mismo que una película tradicional, porque los actores ya estamos acostumbrados a imaginarnos cosas que no vemos en el plató. De hecho, la filmación de estos juegos cada vez se parece más a la de las películas habituales. En *Wing III*, me ponía enfermo tener que actuar ante una pantalla de color estridente y sin ningún atrezzo... No me entendáis mal, la idea de los decorados virtuales me encanta, porque reduce los gastos.

¿Se trata de un nuevo medio?

En mi opinión, está apareciendo un nuevo tipo de espectáculo. Las películas interactivas formarán parte del merchandising, igual que los álbumes de la banda sonora... No se harán juegos expresamente, cuando se filme una película se rodarán unas cuantas escenas más concebidas para formar parte de un juego. Esto pronto será muy común. Hasta hace poco, la calidad de imagen de los juegos era la de un vídeo doméstico, y ahora están llegando a la que muestran los 35 milímetros... Me emociona haber tenido la oportunidad de estar entre los pioneros.





¡Qué estimulante es arrancar espadas de las rocas y unirse a la Tabla Redonda!, pero ¿serán estas aventuras artúricas el pasaporte de Tempest Software hacia la fama?

Quizás no hayas oído hablar nunca de Horsforth, un pueblo en la mitad norte de Inglaterra, pero es allí donde se encuentra la sede de Tempest Software, desarrolladores del juego de aventuras *Excalibur.*

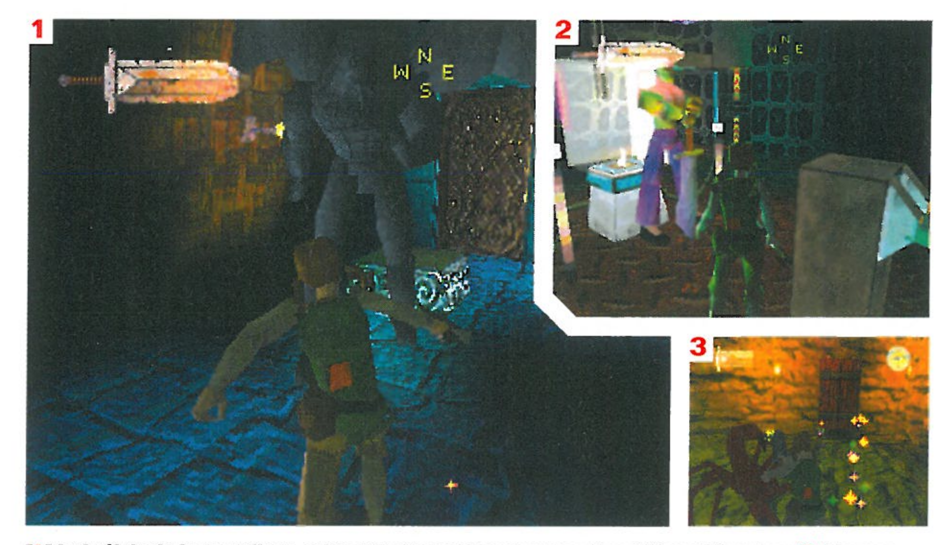
A decir verdad, lo más probable es que tampoco sepas quiénes son ellos, pero su director, Bill Pullen está dispuesto a remediarlo de forma inmediata. «Tempest se formó a partir de exmiembros de Vektor Grafix, el equipo responsable de *Star Wars, Empire Strikes Back, Fighter Bomber* y *Killing Cloud.* La evolución de la industria del videojuego nos obligó a trabajar en colaboración con desarrolladores de programas de producción casera con el objetivo de hacer frente a la creciente complejidad de los juegos. *Lone Soldier* es el otro título en nuestro haber»

Lone Soldier



¡Ah, claro, *Lone Soldier*! Fue uno de los primeros lanzamientos para PlayStation, un juego de lucha tipo Rambo bastante divertido, aunque quizás demasiado fácil para algunos. No es de esperar que llegues a dominar Excalibur con tan poco esfuerzo. Así que... dinos de que trata, Bill. «Creo que *Excalibur* tiene un aire a *Alone in the Dark* o a *Resident Evil*, pero hay más interactividad con los personajes, y los puntos de vista son cambiantes. Es, en esencia, un juego de aventuras en el que tienes que resolver puzles y luchar con monstruos para completar cada nivel »

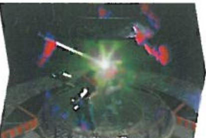
Tras echarle un vistazo a sus imágenes, uno llega a ciertas conclusiones, quizás no siempre acertadas. Por ejemplo, que la influencia de Tomb Raider se deja notar demasiado. Pero Bill se apresura a poner los puntos sobre las íes: *Excalibur* estaba acabado antes de que el primero hubiese visto la luz. En Tempest no pueden ocultar el desagrado con que esperaban la llegada de la célebre aventura de Core. «Ambos están en la onda de los juegos de aventura y

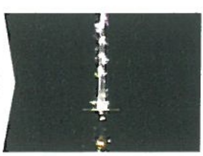


[1] La brújula de la pantalla te asiste mientras vagas por pasadizos fríos y húmedos. [2] Aunque puede evocar a *Tomb Raider* a los no iniciados, en *Excalibur* se incluyen puzzles más endiablados. [3] No siempre puedes confiar en las pequeñas celdas grises.

Intro



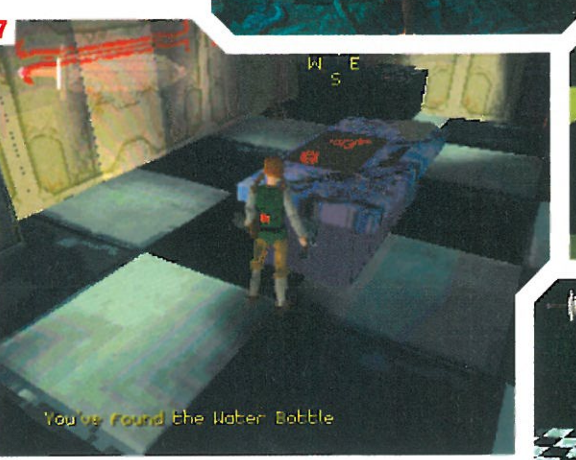



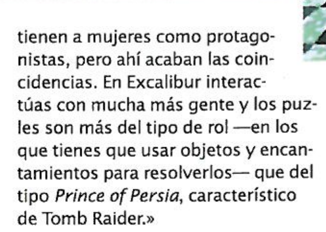



Seguro que la leyenda de Arturo te resulta familiar. ¿No es un poco forzado eso de arrancar una espada de una piedra?

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Telstar/Tempest**	■ GENERO	**Aventuras**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**Uno**







[1] Los protagonistas se muestran en perspectiva y con énfasis en los polígonos. [2] Aunque se ponga el acento en la resolución de los puzzles, *Excalibur* tiene también sus dosis de acción sangrienta. [3] Y ahora, ¿por qué querrá cambiar su gran espada por ese chico flacucho? [4] Al contrario que en *Resident Evil*, no habrá interminables secuencias de carga para cambiar de pantalla. [5] ¿Recuerdas a Jason y los Argonautas? [6] Un chaleco azul del tiempo de Maricastaña. ¡Cuidado! [7] Llena tu inventario de cosas.

tienen a mujeres como protagonistas, pero ahí acaban las coincidencias. En Excalibur interactúas con mucha más gente y los puzles son más del tipo de rol —en los que tienes que usar objetos y encantamientos para resolverlos— que del tipo *Prince of Persia*, característico de Tomb Raider.»

Interactúas con mucha más gente y los puzzles son más del tipo de rol que del tipo *Prince of Persia*, característico de Tomb Raider

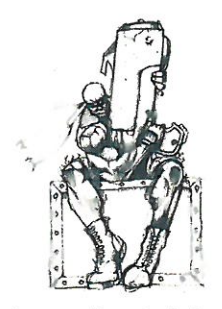
Como es habitual en muchos creadores, en Tempest se han examinado otros títulos de la competencia para introducir un poco de cada en su nueva creación. Es parte del negocio.

Mejoras

Bill explica cómo fueron capaces de superar los juegos de aventuras precedentes. «Cuando diseñábamos *Excalibur*, estudiamos *Resident Evil* en profundidad, y nos propusimos evitar las espantosas esperas que se producen cuando cruzas una puerta, mientras se carga el nuevo escenario. Para ello comprimimos cada nivel y todas las animaciones y texturas en la memoria de la PlayStation en una sola carga. Puede que no parezca una gran proeza técnica, pero ése fue el problema más serio que tuvimos durante el desarrollo del juego.»

«La iluminación en *Excalibur* también está muy bien resuelta, en especial gracias a que todas las paredes y suelos tienen varias subdivisiones para favorecer los efectos luminosos. Ese recurso contribuye además a minimizar la distorsión que provoca el mapeado de texturas.» Bill afirma que el juego posee una velocidad de ejecución de 30 imágenes por segundo, y que su perfecta sincronía entre imagen y sonido no había sido alcanzada hasta ahora.

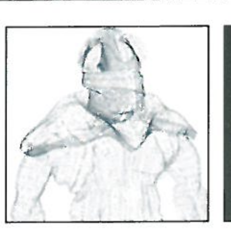
El principal escollo que deben superar los juegos de aventuras para PlayStation es la aparente falta de memoria, precisamente el mayor obstáculo para Tempest. Por si fuera poco, los desarrolladores han tenido que trabajar contra reloj: dispusieron de apenas 11 meses para presentar el juego acabado. *Excalibur* es la segunda aventura artúrica que sale para la máquina —la primera fue esa brillante extravagancia de dibujos animados llamado *Broken Sword*— y está destinada a saciar nuestra sed de gestas heroicas.



Los creadores trabajaron duro en el diseño de los personajes.

De la cuna a la tumba

Cuando visitamos la sede de Tempest, en Horsforth, nos encontramos un montón de cabezas hechas de pasta de papel. Los personajes se dibujan y moldean. Éste de al lado debe ver menos que un gato de escayola.



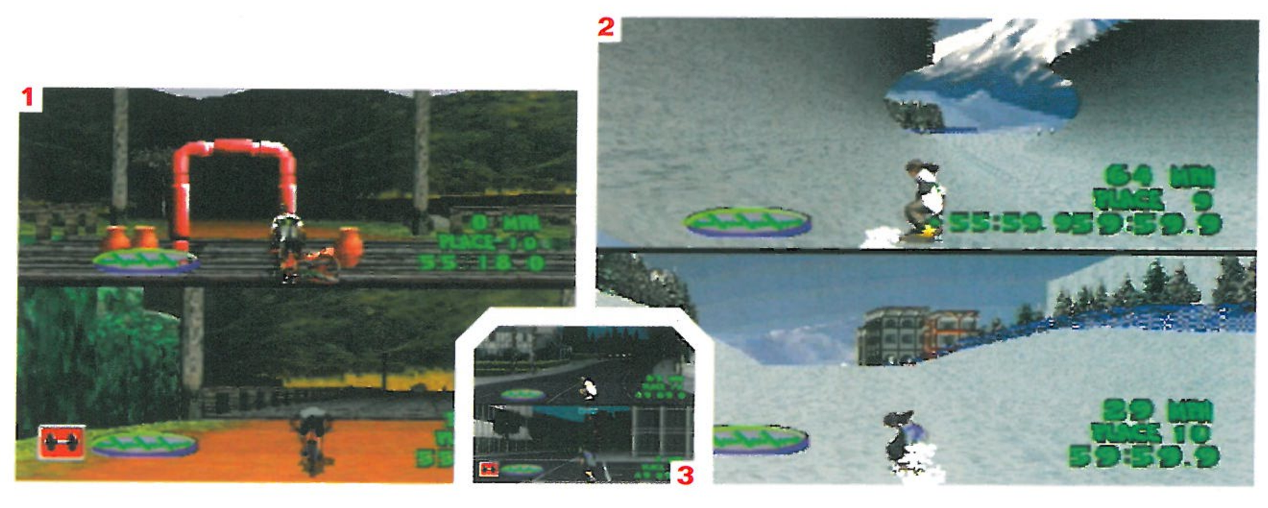




2xtreme



No, no se trata de otro horripilante grupo tecno holandés, sino del extraño nombre que le han puesto a la continuación de *Extreme Games*



[1] Como en todo juego de carreras digno, las acción más trepidante se alcanza con dos jugadores. [2] Ejem, no. No puedes subirte por las paredes de este canal de nieve. [3] ¿A 90 kilómetros por hora en monopatín? ¡Te vas a matar, loco!





[1] Vamos iguales. [2] ¡Cuidado con el elefante! Pensabas que despejarían la pista primero, ¿verdad?

Ajústate los pedales de la bicicleta. Es la hora de *2xtreme*, la continuación del celebrado *ESPN Extreme Games*, un juego admirable por la emoción de sus carreras cuesta abajo, que te hacía disfrutar saltando sobre fardos de heno y basuras callejeras, o cruzando portales en busca de *bonus*. Quizás pecaba de arbitrariedad al permitir que los oponentes derribados se levantaran, se recompusieran el tupé y te sobrepasaran como una exhalación antes de que te dieras cuenta de que los habías atropellado instantes antes. Esperemos que esto no se repita en la nueva versión.

¿Qué ofrece este *2xtreme* que no tuviera su predecesor? Para empezar, todos los participantes utilizan el mismo equipo, lo que proporciona mucha más coherencia al conjunto. En la primera versión, mientras tú te desplazabas, por ejemplo, sobre un monopatín, tus rivales iban en un desconcertante batiburrillo de bicicletas, patines y trineos. En *2xtreme* si tú vas sobre *snowboard*, todos los demás también.

Puesta en marcha

El acceso a los reforzadores también ha cambiado. Antes, sólo tenías que pasar sobre ellos, mientras que ahora tienes un icono pequeño en una esquina de la pantalla que puedes soltar cuando te parezca con los botones L2 o R2. Los reforzadores incluyen aceleradores, más potencia en los saltos y fuerza extra para el combate. Usados en el momento oportuno, se convierten en un factor decisivo en el desenlace de una carrera.

2xtreme está prácticamente terminado. En cualquier momento echará a correr fuera de control, atravesando las ventanas de la redacción de *PSM* como una onda expansiva para aterrizar cortésmente sobre nuestros escritorios. Justo a tiempo para un PlayTest en el próximo número.

Haz lo que te venga en gana

El juego consta de cuatro eventos diferentes, cada uno con tres circuitos enormes independientes. Puedes participar en carreras de *snowboarding* en Japón [4], de bicicleta en África [3], de monopatín en Los Ángeles [1] y de patines sobre ruedas en Las Vegas [2], ya en pruebas que forman parte de toda una temporada de competiciones o en citas independientes. Es una lástima que hayan pasado por alto las carreras de carros de supermercado, el deporte más fascinante que conocemos.









EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Abril	JUGADORES	Dos
FABRICANTE	SIS	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Juego de carreras

MISILES EN LA CRIPTA

Indiana Jones, Tomb Raider... ¿no les da vergüenza saquear las tumbas egipcias? *¿No?* ¡Pues que continúe el saqueo!

E*xhumed* es el más reciente de una larga serie de *shoot'em up* en primera persona, o «clónicos de *Doom*», como se los llama a veces. ¿Recuerdas la primera versión de *Exhumed?* Te refrescaremos la memoria.

El juego relata la trágica historia de Karnak, una antigua y noble villa que ha sido conquistada por fuerzas desconocidas. Durante siglos ejércitos de todo el mundo han intentando en vano liberarla. Mientras, la semilla del mal se extiende por las tierras de Egipto... ante un panorama tan desolador, la única esperanza eres tú. ¿Te atreves a ser el libertador de la ciudad cautiva? En realidad no tienes otra alternativa, porque los grandes mandamases han decidido arrojarte desde un helicóptero —por suerte, con paracaídas— sobre el Valle de Karnak. Una vez en tierra, deberás hacer frente a los malvados ocupantes.

Exhumed promete poner al día el género de aventuras en 3-D, pues Lobotomy lo ha llenado de innovaciones. La más sorprendente es la posibilidad de dirigir la mirada arriba y abajo, lo cual, además de descansar la vista, permite mejorar la interacción con los escenarios virtuales y disparar a los enemigos desde diferentes ángulos y perspectivas.





[1] ¿Recordáis los pasillos mohosos de *Doom* y *Alien Trilogy*?
[2] La decoración de *Exhumed* es más variada y exótica.

Diversidad de decorados

Los escenarios del Valle de Karnak son mucho más variados que los de otros juegos del género. Cada una de las doce áreas del mapa (templo, tumba, cueva, ciudad...) tiene su propia personalidad gracias, en parte, a los 12 tipos diferentes de baldosas y adoquines que decoran los espacios donde transcurre la acción. Además, hay seis cielos distintos, dibujados a partir de diferentes paletas de 256 colores, que contribuyen a crear atmósferas más envolventes. Así, mientras unas áreas exhiben una impresionante puesta de sol, en otras se imponen los cielos azules salpicados de algunas nubes.

Los niveles cuentan con muchos elementos interactivos, entre ellos plataformas, interruptores, paredes giratorias, pasadizos secretos y puertas que se pueden echar abajo, hacer añicos o quemar. Para crear una ambientación todavía más próxima a la de *En busca del Arca perdida*, también se han previsto las tradicionales paredes aplastantes, arenas movedizas, pantanos pútridos, trampas escupeflechas y demás peligros imprevisibles. Y, como en *Tomb Raider*, necesitarás el traje de baño.



[1] Escenarios de todo tipo... también hay que remar.
[2] Conviene recoger armamento. Aunque sólo sirva de insecticida.
[3] A la espada nunca se le agota la munición.



Juega con fuego, vaga por las criptas, desata las llamas de la cólera...

EDITOR	BMG	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Lobotomy Software	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Aventura 3D



«Mándame la almohada sobre la que sueñas», cantaba Johnny Tillotson. Y no es que John tuviera por costumbre cambiar tus sueños por pesadillas, a diferencia del malo de la última aventura que nos ofrece Core Design...



Allá por el verano del 95, uno de nuestros redactores estuvo en la sede de Core Design, en Inglaterra, donde tuvo la oportunidad de probar lo que estaban cocinando para la PlayStation. *Thunderhawk 2* estaba a punto de salir al mercado, al igual que *BLAM! Machinehead*.



[1] Los programadores que decidieron que el juego funcionaría mejor con una perspectiva en 3-D. [2] Swagman combina los rompecabezas con la acción, además de introducir elementos de los juegos de rol. [3] El demonio Swagman roba sueños.

En ese tiempo *Tomb Raider* no era más que una sucesión indescifrable de movimientos espasmódicos del ratón de algún programador. Y no nos olvidemos de *Swagman*, que a pesar de ser todavía un esbozo, ya dejaba traslucir su gran atractivo.

El diseñador Richard Morton nos explica los pormenores de su trabajo en este juego: «*Swagman* es una aventura arcade con matices de rol. Todos los planos de fondo y los enemigos están enteramente en 3-D. Los niveles son muy extensos; sólo el primero tiene 20 escenarios distintos, por lo que hemos tardado bastante en acabarlo.»

Un mundo en 2-D

Richard recuerda que querían crear un mundo virtual con aire de dibujos animados que el jugador pudiera explorar a voluntad y se enorgullece de haber conseguido, durante el proceso, un estilo gráfico único. Aunque en *Swagman* se utilizan polígonos para representar algunos objetos, la mayor parte del juego se desarrolla en un mundo en dos dimensiones.

La historia es la siguiente: Zack y Hannah, los personajes que están bajo el control del jugador, deben luchar contra Swagman, el demonio que roba los sueños, y atravesar innumerables niveles resolviendo rompecabezas, saltando plataformas y reuniendo objetos frente a la oposición enconada de unos 50 enemigos. Hay 16 localizaciones exteriores e interiores por explorar (divididas en 56 escenarios) y todo el conjunto puede visualizarse con una perspectiva en 3-D.





[1] Hay 56 escenarios por explorar; los mundos están preestablecidos y en 2-D. [2] Resuelve rompecabezas y acumula reforzadores. [3] Y lucha contra 50 enemigos.

El juego consta de dos partes: el Mundo Real y los Territorios de *Swagman*. En esta última, Zack y Hannah se transforman en Bestias de los Sueños (personajes con poderes especiales) y la acción se vuelve frenética. Richard reconoce la notoria influencia de la película de Tim Burton *Pesadilla antes de Navidad*, porque su estilo y su ritmo parecían adecuarse a la perfección al concepto inicial del juego. «También tuvimos en cuenta *Zelda* y *The Zombies* para la SuperNintendo. En *Swagman* hemos combinado elementos de estos dos juegos en un intento de crear una megaaventura.» El mes que viene os revelaremos si *Swagman* es *mega* o se queda en *super*.

EDITOR	Proein	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno
FABRICANTE	Core Design	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	Aventuras



En un mercado inundado de juegos de fútbol, Konami cree tener un producto más que digno para apuntarse a la fiesta. El clásico *ISS* para Super Nintendo se pone al día.

International Superstar Soccer ofrecía una magnífica jugabilidad en la Super Nintendo (es probable que ésa sea la razón de su reciente adaptación para PlayStation). Curiosamente, los fabricantes no sólo están trabajando en la adaptación del juego para Super Nintendo, sino que además están actualizándolo a gráficos 3-D. Es todo un misterio la razón por la que no se dedican simplemente a hacerlo gráficamente superior. La versión a la que jugamos está plagada de errores. Los torneos presentan algunas competiciones compuestas en su totalidad por equipos ingleses; otras veces se marcan goles, incluso aunque no haya nadie cerca de la boca de gol, y los comentarios son patéticos. Pero éstas son las cosas que se solucionará, antes de que el juego aparezca en el mercado. Algo más alentador es que, incluso en esta fase prematura, *ISS Pro* es tremendamente divertido.

El énfasis está en la jugabilidad y, como resultado de ello, las opciones disponibles son bastante diversas, pero se aprenden fácilmente. Hay partidos de demostración, una liga, un torneo y prácticas de penaltis. Después de seleccionar los equipos, hay una pantalla para elegir las alineaciones que desee cada jugador, realizar sustituciones y cambiar formaciones, así como un botón para seleccionar el tipo de juego.

Los controles también son fáciles de manejar con un solo botón de disparo, pases cortos y largos, salir a la carrera y realizar una pared con el compañero. Hasta este momento, no hemos tenido la oportunidad de hacernos con una lista completa de movimientos, si bien parece ser que es de fácil acceso a una gran variedad de jugadas. Por ejemplo, con un rápido movimiento hacia atrás de las teclas direccionales del pad y pasando, el jugador efectúa un taconazo.

Si no se tiene la posesión y el balón se dirige hacia uno, pulsando la tecla de patada el jugador salta y golpea el balón con el torso o realiza un remate de cabeza en plancha, según la situación. Lo mismo ocurre con las entradas al contrario. Dependiendo de la situación del jugador en el campo, el juego decide el tipo más lógico de entrada. Pulsando la tecla de pase mientras se corre pegado a un jugador contrario, se conseguirá una carga al oponente, pero cuando se encuentra uno frente a él, se le realizará un robo de balón.

Todavía es pronto para decir si *ISS Pro* se convertirá en uno de los mejores simuladores de fútbol, pero las semillas de un magnífico juego ya están plantadas. Con un poco de suerte, resultará un gran éxito..



[1] Es un córner. Un suave toque hacia el jugador de la derecha y la envía al fondo de la red. [2] Cualquier jugador que acuse el cansancio, debería ser sustituido. [3] Penaltis. Los odio. [4] Un gol seguro.



[1] Elige uno de los fabulosos cuatro estadios. [2] Ha sido gol. Es el momento para unas efusivas celebraciones. [3] No hay ningún nombre real, pero algunos se inspiran en casos reales.



Oiga árbitro, no puede mostrarme la tarjeta sólo por tener el trasero de un currante.

EDITOR	Konami	DISPONIBLE	Por determinar	JUGADORES	De uno a cuatro
FABRICANTE	Konami	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Simulador de futbol



grupos de incursión

El escuadrón de Konami ataca con su nueva creación: un festival de disparos y explosiones arcade que hará felices tanto a los entusiastas del rol como a los incondicionales de la acción trepidante.

Crypt Killers

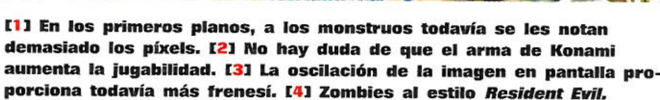
EDITOR	Konami
FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí
ORIGEN	Japón

Las pistolas de luz despiertan odios y pasiones, pero su popularidad es inagotable en las salas de juego (y ahora también en los hogares). La verdad: liquidar a un personaje sólo con apuntarlo es más divertido que desarticularse las falanges con el joypad. El historial de Konami en el apartado de juegos de guerra es bastante meritorio. Aunque *Lethal Enforcers 1* y *2* no han tenido conversión para PlayStation, la de *Crypt Killers*, el último *gun´em down* para arcade de Konami, verá la luz cualquier día de éstos.

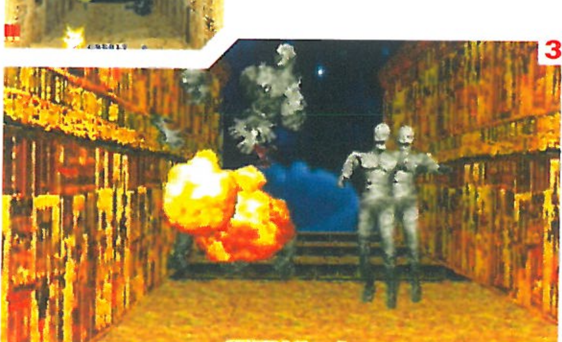
Crypt Killers te pone en la piel —en el rol, vaya— de una especie de síntesis entre Indiana Jones e investigador de *Expediente X* que debe explorar una cripta de seis niveles. Cada uno de ellos está infestado de una plétora de criaturas sobrenaturales que, a pesar de sus poderes mágicos, acaban sabiendo lo que es bueno cada vez que una buena ráfaga de balas les da donde más les duele. Para que el interés no decaiga se ha añadido toda una variedad de armas: la pistola estándar puede sustituirse por cualquiera otra arma, desde una atractiva escopeta hasta la imponente ametralladora (que consume mucha munición pero infringe un daño considerable).

Al igual que en los *Lethal Enforcer*, tienes muy poca libertad de movimiento; vas donde el juego te lleva. Sólo puedes elegir qué dirección tomar cuando encuentras dos puertas al final de un pasillo y tienes que disparar a la seleccionada para pasar por ella. Sin embargo, *Crypt Killers* es más ameno que la mayoría de



[1] En los primeros planos, a los monstruos todavía se les notan demasiado los píxels. [2] No hay duda de que el arma de Konami aumenta la jugabilidad. [3] La oscilación de la imagen en pantalla proporciona todavía más frenesí. [4] Zombies al estilo *Resident Evil*.



[1] Los malos más poderosos te esperan ¡cómo no! al final de cada nivel. [2] El recurso a los proyectiles te exige mucha más destreza que la que se precisa en la mayoría de *gun´em ups*. [3] Una forma bastante molesta de morir, ¿no te parece?

Crypt te mantiene dando vueltas de un lado para otro o saltando sobre suelos que se desmoronan

juegos de su estilo: te mantiene ocupado dando vueltas de un lado para otro, corriendo hacia atrás o saltando sobre suelos que se desmoronan y otros obstáculos.

Aunque se precisa lo último en alta fidelidad para reproducir, siquiera mínimamente, las sensaciones que produce una máquina arcade, el uso de la magnífica pistola de luz de Konami incrementa el atractivo del juego. En las arcades pueden constituirse equipos de hasta tres jugadores con objeto de cruzar juntos las criptas. Sin embargo, en la versión para PlayStation los equipos se limitan a dos jugadores. Ahora bien, si consideramos que el gusto por la sangre y las carnicerías de la versión para arcade se ha preservado íntegramente, y que *Crypt Killers* es compatible con la pistola Hyperblaster de Konami, esta limitación en el número de jugadores es la única diferencia entre la fiesta de disparos y explosiones del juego para arcade y la de su hermanito para PlayStation.

Vandalhearts

■ EDITOR	**Konami**
■ FABRICANTE	**Konami**
■ DISPONIBLE	**Fecha sin precisar**
■ ORIGEN	**Japón**

Basta con decir en voz alta «juego de rol» para que los nutridos grupos de usuarios de PlayStation salgan de estampida. Lo que quieren es aniquilar enemigos o conducir vehículos vertiginosamente, así que quienes quieren poner a prueba su mente con juegos que requieren bastantes días de dedicación deben sentirse un poco como Robinson Crusoe.

Sin embargo, con su última incursión en el territorio de los juegos de rol, Konami se ha propuesto convertirse en Viernes, el nativo que hace compañía a Robinson en su isla. *Vandalhearts* es un juego que atraerá tanto a los devotos del rol como a los que buscan la satisfacción instantánea de sus impulsos.

La trama es bastante sencilla. Consiste en controlar un grupo de bravos guerreros viajeros que en su camino se dedican a impartir justicia al estilo de Robin Hood, masacrando tipos malos a puñados. En *Vandalhearts* tu objetivo es más claro que en la mayoría de juegos de rol con tramas similares. Para empezar, hay poco que explorar. No tienes que vagar por tierras inmensas, mapa en mano, porque en cada momento el juego te indica cuál es tu siguiente puerto o batalla y te lleva hasta allí dando un salto en el tiempo.

Sangre y acción

Los elementos de batalla se han diseñado pensando en los amantes de las carnicerías. Escoge tu personaje, dale una orden y siéntate cómodamente mientras la lleva a cabo. Si ataca a alguien, la lucha es breve pero sangrienta. Mucho más impactante es la forma como gira la pantalla para mostrar la acción desde el mejor ángulo. *Vandalhearts* quiere que te sumerjas en la batalla, que la vivas desde dentro...





[1] La vista desde arriba ofrece un reconocimiento del nivel de mayor alcance. [2] En las batallas, acostúmbrate a situarte en el nivel alto para tener más ventaja. [3] Hazte a la idea de que en la mayoría de las secuencias de batalla tus posibilidades de victoria son mínimas. Entonces, ponte cómodo y mira cómo la sangre mana a raudales a medida que la carne y el filo de las espadas entran en contacto.

El elemento de Rompecabezas se limita a tener que recoger diversos objetos, aunque no perderás mucho tiempo buscándolos, porque casi siempre se encuentran en cofres justo tras una partida de enemigos. Dado que se han reducido los elementos de exploración habituales en los juegos de rol, no creemos que *Vandalhearts* tenga ocupados por mucho tiempo a los aficionados a los juegos estilo *Final Fantasy*. No obstante, Konami insiste en que el juego posee la trama y la jugabilidad suficientes para garantizar unas cuantas noches en vela.

Es de esperar que para cuando *Vandalhearts* salga a la venta, ya se habrá desvanecido todo el revuelo organizado alrededor de *Sulkoden*. Así que, Robinson, aguarda nuestro veredicto hasta el próximo número.

> Es impresionante cómo gira la pantalla para mostrar la acción desde el mejor ángulo



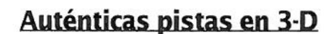


[1] Ya te hemos dicho que es un poco sangriento. [2] Si un enemigo se coloca detrás de ti, te puede hacer mucho daño. [3] Ataca en masa, matarás más deprisa.



El último juego de carreras de Clockwork Games para Sony espera el pistoletazo de salida. ¿Podrá competir con *Wipeout, Destruction Derby o Monster Trucks*?

Speedster es una de las nuevas propuestas de Sony, que también acaba de lanzar *Porsche Challenge*. En Nottingham, sede de Clockwork Games, los desarrolladores están a la expectativa respecto a la acogida que tendrá su última creación. Se trata de un juego de carreras de concepción menos audaz que *Wipeout* o *Destruction Derby*, e incluye una selección de los mejores motores del mercado —Porsches, Ferraris, etc, o sea, que no se está de nada—, además de camiones y todoterrenos.



Auténticas pistas en 3-D

Robert Rawson, de Clockwork, explica los rudimentos básicos: «*Speedster* cuenta con ocho pistas a las que podemos acceder desde el primer momento. Más adelante, el jugador que haya logrado pasar algunas pruebas será recompensado con una pista extra y con la posibilidad de correr todas las pistas de nuevo, pero esta vez en marcha atrás». Rawson señala que los circuitos están en auténtico 3-D. Los primeros juegos de carreras en 3-D eran juegos 2-D reconvertidos, por lo que la pista no se ondulaba en absoluto. En esencia, consistían en conducir por una carretera plana, sin baches ni agujeros. «Desde que comenzamos a desarrollar *Speedster*, intentamos conseguir un ambiente de carreras próximo a la realidad, con curvas cuesta arriba y donde el asfalto presentara irregularidades.»

Por supuesto, lo más importante en cualquier juego de carreras es la sensación que produce la conducción del coche, ese aspecto tan importante que nos permite separar el trigo de la paja. Robert se siente seguro, ya que *Speedster* pone en carrera los mejores coches: «Utilizamos modelos de conducción inspirados en las leyes físicas, lo que nos permite tener en cuenta hasta el más mínimo detalle: se puede incluso comprobar la presión de los neumáticos, un factor que afecta el manejo del coche». Todos los vehículos tienen los puntos fuertes y débiles que les son característicos en el mundo real.

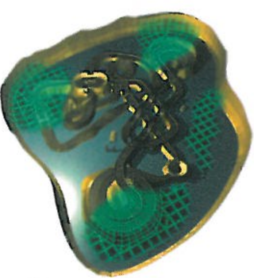
Speedster tiene además una opción para dos jugadores, en la que la pantalla se parte en dos, y que multiplica su atractivo. Hay pocos juegos que hagan esto, siendo el veterano *Need For Speed* el mejor título de carreras con pantalla partida para PlayStation. ¿Lo destronará *Speedster*? Hagan sus apuestas.





[1] Quizás el mejor ángulo para seguir la carrera. Por desgracia, se trata de una perspectiva un poco rígida que apenas nos permite apreciar las ondulaciones del terreno y los baches. [2] Aquí tenemos uno de los camiones pesados en acción. Lleva un cargamento de huevos.

[1, 2] Los coches son una mezcla de modelos elegantes, deportivos, camiones y todoterrenos. [3] Los camiones se rezagan cuando hay nieve. [4] En carrera por parajes exóticos.



El trazado de la carretera es obra de Softimage, que se sirvió de una máquina Silicon Graphics.

EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Clockwork Games	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	Carreras



Al protagonista de esta aventura lo enchironan por tener sueños subversivos... Menos mal que sólo es un juego, porque si no lo teníamos crudo.

No confundir con *An Awfully Big Adventure*, el abominable film de Hugh Grant. *Little Big Adventure* es una experiencia más elegante. tal vez con más mensaje y, sin duda, mucho más divertida.

La casa francesa Adeline lanzó la primera versión de este juego a principios de 1995, y su increíble mezcla de personajes poligonales Gouraud-shaded y fondos isométricos de alta resolución dejó pasmados a los usuarios de PC. En estos tiempos de mundos tridimensionales y polígonos texturados, esto ya no impresiona tanto por la parte técnica, pero el efecto artístico sigue siendo tope. La estructura del juego es parecida a los típicos RPG japoneses, aunque los combates no siguen el sistema de *hit-points* de los RPG sino que son más bien en plan juego de kárate.

¿De qué va la película? Pues, que acusan a Twinsen, el bueno, de «causar problemas» porque ha soñado que los gobernantes del planeta provocan el fin del mundo. Así que a la cárcel. El juego empieza con Twinsen en la celda, y el primer problema es fugarse. Una vez fuera, más historias y más problemas...

El control del personaje es algo insólito, pues tiene cuatro modos. En el modo *normal* se pasea tan pancho. Si hay que saltar o correr, el modo *athletic* lo pone a cien. El modo *aggresive* sirve para repartir tortas, y el *discreet* para andar de puntillas. Cuando aprendemos a no equivocarnos de modo, se puede hacer que Twinsen pelee, esquive a los guardias, huya de los enemigos, o ande por las calles haciendo preguntas a los transeúntes.

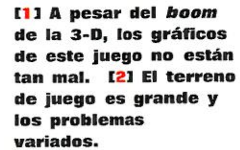
Por una vez, los problemas no son repetitivos: en cada uno hay algo nuevo. Para escapar de la prisión hay que dejar KO a un guardia (antes de que llegue al botón de alarma), encontrar un uniforme de enfermera, travestirse, esconderse en un montón de basura y esperar que lo venga a recoger el camión de la ídem.

Little Big Adventure es un cacho aventura y no ha perdido nada en estos dos años. La lástima es que la nueva versión apenas trae nada nuevo, sólo mejoran un poco la resolución de los gráficos y la rutina de *save game*. Más información en nuestro próximo número.





[1] A pesar del *boom* de la 3-D, los gráficos de este juego no están tan mal. [2] El terreno de juego es grande y los problemas variados.









[1] El juego es tipo rol, pero hay más lucha que de costumbre. [2] Escaparse de los funcionarios de prisiones es el primer problema. [3] Y éste es el segundo.



Los personajes son dulces y caprichosos.

■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ DISPONIBLE	**Marzo o abril**	■ JUGADORES	**Uno**
■ FABRICANTE	**Adeline**	■ ORIGEN	**Francia**	■ GÉNERO	**Aventura isométrica**

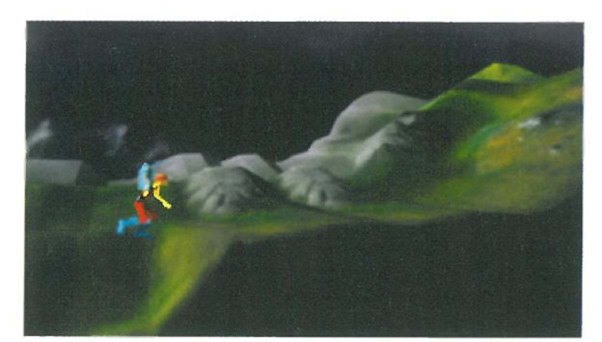
The Wild 9s

MUNDO Salvaje

Los juegos de plataformas han dado un giro radical con la llegada del hardware de 32 bits, pero, ¿hasta dónde pueden llegar? Este ejemplar nos despeja todas las dudas: tan lejos como tu imaginación lo permita.

De entre los géneros que pudieran ser tildados de «arcaicos», el de plataformas se lleva la palma, pues ha sido uno de los más recurridos, ensayados y que mejores resultados ha dado. Su veteranía se pone de manifiesto en la producción de éxitos tan notables como *Mario* y *Sonic*. Pero esto no significa ni mucho menos que sea un género obsoleto, los juegos de plataformas están aún lejos de quedar obsoletos: con la llegada de *Nights* para Sega Saturn, *Mario* para la Nintendo o *Crash Randicoot* y *Pandemonium* (PSM 2) para PlayStation, esta vieja especie está experimentando un inesperado resurgimiento. Los primeros en reconocerlo han sido los miembros de Shiny Entertainment —los fabricantes californianos conocidos en el mundo de la PlayStation por su *Earthworm Jim*— y por eso están ahora mismo trabajando en lo que su director creativo, Kevin Munroe, describe como «un juego que se distinguirá sobre los demás», un juego de plataformas que «sobrepasa sus propios límites».

Los decorados serán 100% interactivos y el vértigo de la acción garantizará que siempre estés al borde del infarto



Gracias al uso detalladas texturas y sutiles fuentes de luz, los niveles en 2-D pueden aparentar estar en auténtica 3-D.

Esta innovadora «propiedad intelectual» —como gusta denominarlo Shiny— lleva por título *The Wild 9s*. Su desarrollo ha llevado algo más de un año y sus fabricantes —el azar ha querido que sean nueve— auguran que se convertirá en «el juego más entretenido de todos los tiempos».

Sin considerar todavía su jugabilidad, el argumento de *The Wild 9s* es lo bastante extraordinario para armar un gran revuelo. El jugador encarna a Wex, un humanoide del siglo XXI con pruritos de libertador, que tiene como principal antagonista al ambicioso Karn. Se trata de un relato de ciencia ficción que narra las luchas por la libertad del universo. Wex deberá enfrentarse a sus enemigos en nueve mundos distintos y rescatar a sus ocho compañeros de equipo —de aquí el nombre *The Wild 9s*—, a los que Karn ha hecho prisioneros. El clímax del juego se produce en el nivel nueve, con el enfrentamiento final entre Karn y el jugador.



***The Wild 9s* está todavía en sus comienzos, así que sólo sus primeros niveles están acabados. Los fabricantes querían que éstos tuvieran «profundidad», para así permitir al jugador interactuar con diferentes escenarios, y moverse entre planos distintos.**

Kevin Munroe se muestra orgulloso de que Hollywood se refiera a su creación como una especie de *«Alicia en el país*



■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Interplay/Shiny Entertainment	■ GÉNERO	Plataformas Aventura
■ DISPONIBLE	Primavera del 97	■ JUGADORES	Uno



[1] Wex, el protagonista, es de reducido tamaño, lo que permite que multitud de enemigos estén en pantalla al mismo tiempo. [2] El arma que Wex lleva en la espalda es un artefacto biomecánico que escupe fuego. Se llama «The Rig», y se controla a través de la coordinación de los movimientos de la mano.

de las Maravillas con pistolas que se funde con un híbrido de Álex de la Iglesia y George Lucas».

Aunque *The Wild 9s* no es más que un juego de plataforma, Kevin Munroe se apresura a señalar que no es lineal en absoluto. El jugador, a pesar de que deambula por un camino preestablecido, tiene en todo momento la sensación de control en 3-D ya que la cámara gira siempre alrededor de su personaje. En ciertos lugares, los niveles se separan y se produce una encrucijada de caminos. Esto genera infinitas posibilidades de juego e innumerables partidas, algo parecido a lo que vimos en *Pandemonium*, de Crystal Dynamics.

Ganando terreno



Según Kevin, «las comparaciones entre *The Wild 9s* y títulos como *Nights*, de Sega, o *Mario 64*, de Nintendo, son inevitables, ya que todos ellos son juegos de plataforma para consola en 3-D». Como era algo que habían previsto desde el primer momento, centraron sus esfuerzos en mejorar cinco de los puntos clave en un juego. «Creemos estar en lo cierto cuando afirmamos que *The Wild 9s* superará con creces a la competencia, gracias a sus fabulosos decorados, animación, jugabilidad, música y armas.» Si bien estos cinco elementos no aportan nada nuevo en sí mismos, es la manera como han sido incorporados a la estructura básica del juego lo que permite pronosticar el éxito de *The Wild 9s*.

En cuanto a la animación, el juego completo poseerá 60.000 imágenes de animación independientes, todo un récord si las comparamos con las 3.000 de *Earthworm Jim*. Los decorados serán 100% interactivos, para conseguir una atmósfera «viviente» en 3-D. Mientras tanto, el vértigo de la acción garantizará que el jugador esté siempre al borde del infarto. Por su parte, la música, siguiendo el modelo de las bandas sonoras cinematográficas, enfatizará los momentos de mayor dramatismo. Y por fin llegamos al más ambiguo de los elementos: las armas. Aunque *The Wild 9s* sea en esencia un juego de plataformas, Kevin lo describe también como «un juego de tiros» que cuenta con «el arma más poderosa jamás vista en un videojuego». Se trata de «Rig», una extraña arma biológica, propiedad de Wex, que responde a los movimientos de la mano.

Como *The Wild 9s* está todavía en sus primeros estadios de desarrollo, os pedimos un poco de paciencia. Esperamos desvelaros más detalles muy pronto.



El creador de *The Wild 9s*, Kevin Munroe, ha trabajado en programas de animación tan prestigiosos como *Los Simpsons*. Por eso, no debería sorprendernos la influencia de los dibujos animados en el diseño del juego.

Samurai Showdown III



Sony nos trae el primer trabajo de SNK para PlayStation, con una versión de *Samurai Showdown III*, un reputado *shoot'em up* 2-D que se materializó por primera vez para arcade.

Samurai Showdown III es el menos conocido de un grupo de juegos de lucha en 2-D, encabezado por la saga *Street Fighter* y seguido muy de cerca por otra gran serie de peleas sangrientas llamada *Mortal Kombat*.

Hace muchísimo tiempo, un malvado guerrero llamado Zankuro Minazuki, conocido con el apodo de «The Demon», sembraba el terror y la angustia allí por donde pasaba. Pero en un pueblo perdido un chico, hijo de campesinos, se atrevió a desafiar a la espada del retorcido villano. El joven se enfrentó a Minazuki y, de forma sorprendente y misteriosa, salió sin un solo rasguño de la contienda. Desde aquel día Minazuki se empeñó en ejecutar a todos los maestros en el uso de la espada, los conocidos samuráis. El chico que había desafiado a Minazuki creció y, tras muchas horas de entrenamiento, acabó convirtiéndose en un experto en el dominio de la espada. Ahora, doce de los mejores Samurais parten con el empeño de salvar sus vidas y restablecer la paz y la tranquilidad que Demon ha arrebatado a los habitantes del pueblo. Ellos saben perfectamente que solamente conseguirán su objetivo cuando eliminen al gigante Minazuki. De todas formas, tan sólo uno de los samuráis podrá conseguir su objetivo.

Aunque el argumento nos pueda parecer el guión de una telenovela vietnamita, las pretensiones de *Samurai Showdown III* se limitan a ser un típico juego de lucha en el que deberemos escoger uno de los doce luchadores. Con el luchador elegido deberemos eliminar al resto de samuráis para, presumiblemente, poder enfrentarnos al final al gigante de pelo blanco, que no es otro que el malvado Minazuki.

Se trata de un juego de lucha al más puro estilo de los juegos en 2-D, que nos deleita con un zoom de exquisita precisión aunque a nuestro entender no se acerca tanto como nos gustaría. Es posible que hoy en día el zoom nos parezca sencillo si lo comparamos con juegos de entorno en 3-D, pero no se utiliza demasiado en los de pantalla plana. Como dato a tener en cuenta los programadores de SNK fueron de los primeros en introducir la ya clásica conversión de *Art of Fighting*.

Nos encontraremos ante las típicas opciones de juego arcade y versus mode, que permiten modificar ciertos aspectos del juego. Existen todo tipo de luchadores, con un diseño copiado descaradamente del estilo de los mangas, muy detallados gráficamente y con una caracterización excelente. Los hay que van de combate en combate con la mascota a cuestas (un halcón en el caso de Nukoruru o un lobo en el de Galford). También hay personajes curiosos, como Gaira Kafuin, el especialista en el uso de la dinamita; el sádico Basara, *the Executonier*, que con su aspecto, la delicadeza de su arma y el apodo que gasta, haría temblar al más atrevido, y hasta una preciosa especialista en helarnos la sangre que invita a su familia para que vean lo bien educada que está y los buenos modales que aprendió en una escuela de monjas situada en pleno Himalaya.

Los combates, aunque no llegan al nivel de sadismo de *Mortal Kombat*, superan con creces las caricias que prodigan los luchadores de *Street Fighter*. Aparecen ríos de sangre, podemos partir a nuestros contrincantes en dos partes (casi, como si fuera un *fatality*), desarmarlos a mamporro limpio y, en caso de una clara igualdad de fuerzas, deberemos demostrar la resistencia de nuestros callos del dedo índice. En *Samurai Showdown III* también encontraremos infinidad de decorados que nos transportarán a la época de los luchadores de sable orientales.

Será difícil arrebatar el trono a *Street Fighter* y, sobre todo, es bastante cuestionable el hecho de hacer un juego en dos dimensiones sin ofrecer novedades sustanciales en el desarrollo del mismo, sobre todo cuando existen en el mercado juegos como *Tekken 2*, *Tobal No. 1* o *Thosiden*. De todas formas, sólo podemos añadir que SNK entra con buen pie en el duro mercado de los juegos de lucha para la 32 bits de Sony. Si queréis que la lluvia lave la sangre del perverso Demon, ya sabéis, esperad a nuestro reportaje en *PlayTest*.

1


2


3

[1] Seré tu amante bandido, bandido... [2] No creas que impresionas a nadie. [3] ¿No es una pena estropear estos modelitos a mamporro limpio?


1


2


3


4

[1] Vale la pena gastarse un poco más e ir a una buena peluquería... [2] Seguro que tu madre nunca imaginó que los molinillos de viento fuesen tan peligrosos. [3] Sería más sano que hablasen del tiempo, ¿no? [4] Toda la fortuna familiar está invertida en este collar de perlas negras, debe costar una pasta.

[1] El descanso del guerrero.

EDITOR	Sony	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	SNK	ORIGEN	Japón	GÉNERO	Shoot'em up 2-D



LOS GRANDES ÉXITOS
DE PLAYSTATION QUE NO PODRÁS QUITARTE DE LA CABEZA

No podrás dejar de pensar en ellos. En su potencia... en su realismo... en sus retos... y en tu ansia de victoria. Porque sabrás que cuando ganes estarás ganando a los mejores juegos clásicos del mercado. Son los que exigen toda tu concentración, todo tu esfuerzo y que, además, te obligan a demostrar todo lo que vales segundo a segundo. Juegos como **"Ridge Racer", "Tekken", "Battle Arena Toshinden", "Air Combat", "Destruction Derby" y "Wipe Out"** a un precio increíble. Por sólo 3.990 ptas. (P.V.P. estimado). Los primeros seis juegos de la mejor colección... PlayStation Platinum. Intenta quitártelos de la cabeza.













* Estos seis títulos se venden por separado.



TODO EL PODER EN TUS MANOS



Suscr

A PlayStation Magazine y participa en

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a **PlayStation Magazine** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas*. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa: 11.745 pts. Resto del mundo: 14.475 ptas.

Empresa:

Nombre y apellidos: ....

Cargo: ....

Calle: ....

Población ....

Provincia: .... C.P.: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/Caja de ahorros:

Calle: .... Nº .....

Población ....

C.P. .... Provincia ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (nº. de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta ....

Ruego a Uds. se sirvan a tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

Firma del titular



...................., a .... de .... de 199 ....

(Población) (Fecha) (Mes)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
EDICIONES ZINCO, S.A.

Aragón, 183, 9º-A
08011 BARCELONA
Tel: (93) 451 06 99
Fax: (93) 451 84 68





íbete

sorteo de 10 paquetes compuestos por:

Una copia de Total NBA '97,
Unos auriculares de Sony,
Funda oficial de
Sony PlayStation

Sorteo el 1 de julio de 1997







Las identificaciones de la NBA y de los Equipos NBA utilizadas en este producto son marcas registradas, los diseños y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de sus respectivos equipos, no pueden ser usadas en su totalidad o en parte sin la previa autorización escrita de NBA Properties, Inc. © 1996 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.

¡CRIONIZA A MIZIFÚ!

No te gastes toda la pasta en la peluquería de tu mascota, cédela a la ciencia a cambio de una suscripción a PlayStation Magazine. Y algún día, cuando hagan consolas para mininos, pide que descongelen a Mizifú y pasadlo en grande juntos en un partida multijugador ente humanos y gatos.



Un desarrollo

importante

Yaroze

de Sony

Vamos a Crear

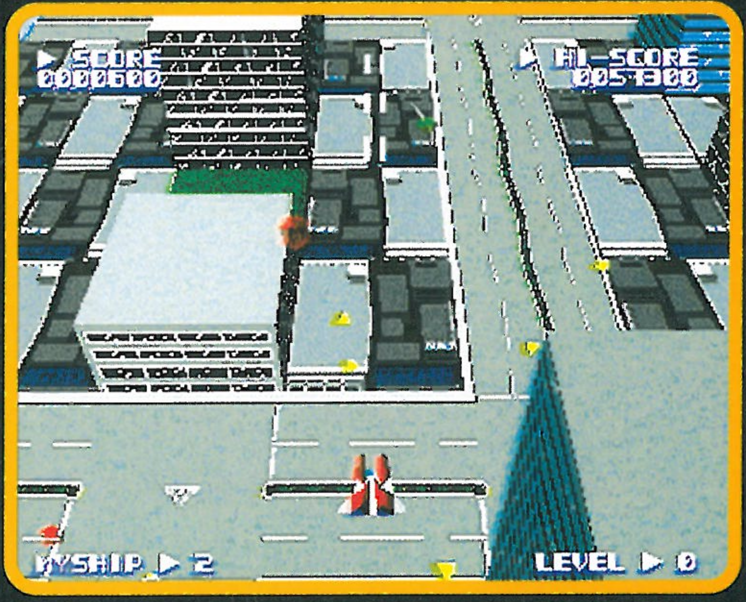
El último día de febrero Sony presentó el que ya se considera como producto revelación del año en la industria de juegos. No es una nueva superconsola, o un chip de gráficos 3-D, ni tampoco de un juego rompedor. Es Yaroze, un paquete doméstico de desarrollo de juegos que, si las previsiones se cumplen, sacará a la industria del estancamiento en el que se encuentra desde hace ya algún tiempo.

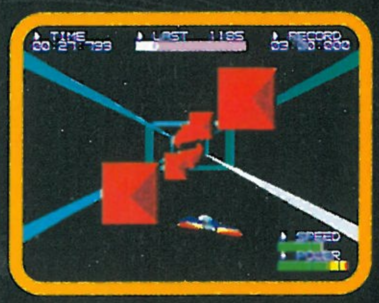
MAGIA NEGRA













Algunos ejemplos de lo que los japoneses han hecho con Yaroze hasta el momento. Todos los juegos expuestos arriba han sido creados por programadores aficionados, utilizando este sistema. ¿Serán ellos los grandes creadores de títulos para PlayStation en un futuro no muy lejano?

El propósito de Yaroze es reactivar el campo de la programación casera, que conoció su época dorada con la consola Amiga y empezó a decaer con el venerable Sinclair ZX80. En cada instituto y en cada facultad, siempre han habido unos cuantos *enterados* que han hecho de los ordenadores la materia con la que han construido sus sueños. Sin embargo, mientras la industria europea de software explotaba el filón de sus talentos creadores, muchos de esos programadores se volcaron hacia el estudio de la mecánica de los Ferraris.

En aquellos días, los aspirantes a genios de la programación se encerraban en sus habitaciones día y noche hasta fundir los tubos de sus monitores. Programar no era tarea fácil y sólo a base de mucho esfuerzo conseguían llevar los sistemas que desarrollaban al límite de sus posibilidades. El objetivo era mantener la producción de juegos en un estado de revolución permanente. Por descontado, algunos de los resultados daban lástima, pero no hay que olvidar que gente como Sid Meier comenzó así, y que entre el montón germinaban las semillas de futuras carreras hacia el estrellato.

Desde entonces, la programación ha evolucionado enormemente. El mercado de los juegos dejó de ser marginal para convertirse en una fuerte industria dominada por grandes compañías con presupuestos astronómicos. Aparecieron las consolas, que acabaron de arrinconar a los aficionados, y el PC —que iniciaba su evolución hacia el multimedia— comenzó a ser demasiado complicado de programar. En definitiva, dejando de lado algunos curtidos entusiastas del shareware, el campo de la programación casera se colapsó y, finalmente, se extinguió.

Es fácil subestimar la importancia de este proceso. Sólo tras conversar con alguien como Peter Molineaux (de Bullfrog), toma uno conciencia del enorme impacto que tuvo el declive de la programación casera. Según Molineaux, «la razón del prestigio de un país como Gran Bretaña en el campo de los juegos — en la producción de un tercio de los juegos existentes ha habido participación inglesa de algún tipo— no es porque sea un país extremadamente creativo, sino porque desde el primer momento los ordenadores domésticos fueron lo bastante baratos en nuestro país, pudiendo acceder a ellos buena parte de la población»

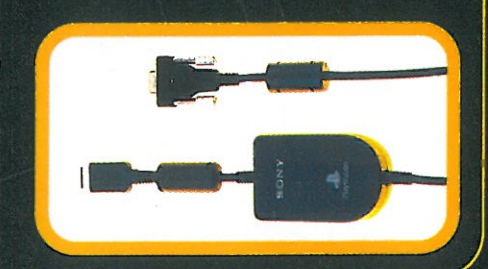
En términos relativos, Yaroze es barata: 550 libras esterlinas. Aunque a simple vista su precio parezca exagerado, si lo comparamos con los 10.000 libras esterlinas que cuesta aproximadamente el equipo de desarrollo completo para PlayStation, la rebaja salta a la vista. Es cierto que para utilizar el kit Yaroze se necesita un PC o un Mac, pero como la PlayStation lo hace casi todo, tenemos la ventaja de que cualquier ordenador, por lento que sea, nos puede servir. Por si fuera poco, el paquete contiene todo lo imprescindible para comenzar a programar (echa una ojeada al recuadro).

Según Paul Holman, director del área de desarrollo de Sony, «si se compara el equipo completo de programación para PlayStation con Yaroze, se pone de manifiesto el papel central que hemos otorga-

EL OBJETIVO ERA PROPORCIONAR UN INSTRUMENTO DE PROGRAMACIÓN PARA PLAYSTATION ACCESIBLE PARA EL MAYOR NÚMERO DE USUARIOS AL MENOR COSTE POSIBLE.

EL PAQUETE

Por unas 550 libras esterlinas podrás obtener todo lo necesario para empezar a programar juegos con tu Yaroze (el PC o el Mac, aparte). Además de una voluptuosa PlayStation, el paquete incluye un cable serie, un CD-ROM que contiene una versión simplificada de la colección de programas para PlayStation, un código de ejemplo, un compilador «C», un depurador, diversas herramientas de desarrollo, y utilidades que permiten la conversión de archivos de audio y gráficos estándar. Y, lo más importante, recibes asistencia total.



do a la consola gris en sí misma en la manera como opera este último». El inconveniente principal de este enfoque es que nos vemos constreñidos por la memoria de la PlayStation. Mientras en los sistemas de desarrollo instalamos 8 MB en una tarjeta, en el sistema Yaroze sólo contamos con 2 MB de espacio disponible para programas. Otra de las restricciones es que no se puede utilizar la unidad de CD-ROM. Se ha incluido un disco que se puede ejecutar desde determinados modelos de lector, pero en general no está diseñado para CD. Uno de los objetivos primordiales es que la plataforma de desarrollo para PlayStation esté al alcance del mayor número posible de usuarios, y para ello ha sido absolutamente necesario reducir los costes. En este sentido se consideró conveniente suprimir la unidad de CD-ROM, ya que sirve a causas tan dudosas como la creación de juegos gigantescos o plagados de secuencias de vídeo animado. La prioridad, en cambio, era conseguir que el mayor número de gente posible pudiera programar para PlayStation y eso pasa por adoptar la solución más económica. Como apuntábamos arriba, una de las restricciones más importantes de Yaroze es la memoria: cualquier juego escrito para este sistema no puede sobrepasar los 3,5 MB disponibles (2 MB de RAM principal, 1 MB de VRAM y 512 KB de RAM de sonidos). En la actualidad, cuando los juegos en CD-ROM llenan nuestras estanterías, eso suena como un regreso a las viejas máquinas de escribir.

Holman argumenta que eso no es tan problemático como parece: «Si lo piensas un poco, cuando la gente escribe para la PlayStation, tiene los mismos límites. De lo que se trata es de la profundidad del juego. Un juego como *Tomb Raider* (analizado en *PSM 1*), carga casi un nivel completo de una sola vez y no vuelve al disco más que en busca de algún fragmento de música de vez en cuando. Es verdad que no se puede crear todo un *Tomb Raider*, pero puedes crear un nivel completo.»

En consecuencia, Yaroze prima la jugabilidad por encima de la creación de secuencias pre-renderizadas inacabables, opción la última que enmascara el hecho de que el juego no es más que un plagio de gran sofisticación (que quede claro que esto no es un reproche a las grandes compañías de software).

Que la unidad de CD-ROM esté inutilizada a todos los efectos, establece una diferencia importante entre Yaroze y los sistemas caseros de programación de antaño. Hasta ahora, los juegos se producían y comercializaban por la misma empresa. Con Yaroze, nadie podrá fabricar y comercializar sus propios discos, sobre todo porque el código para Yaroze sólo opera en equipos Yaroze.

Una advertencia para quienes estén pensando en hacer un dispendio en un sistema Yaroze es que va a tener que programar en lenguaje «C». Para los no iniciados hemos incluido, a modo de ejemplo, parte del código de muestra de Sony para un juego del estilo *Breakout*.

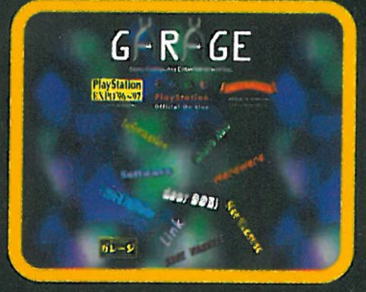
Sí, es cierto, aunque estuviera en castellano, seguiría sonándonos a chino. Así pues, si ante esta perspectiva sientes algudos dolores de cabeza, quizá te reconforte saber que, según afirma Lewis Evans —uno de los ingenieros del área de soporte al desarrollo que trabajaron en el proyecto Yaroze—, el aprendizaje del sistema puede durar más o menos lo mismo que un curso universitario. No obstante, para tu alivio, has de saber que «C es un lenguaje de programación razonablemente fácil de aprender. Hay que reconocer que existen otros lenguajes más simples, pero la gran mayoría de ellos suelen ser interpretados, es decir, que se ejecutan más despacio. La popularidad de C estriba en su rápida ejecución. Gracias a la abundancia de obras de referencia y manuales claros y amenos sobre el tema, la gente puede profundizar en su conocimiento por sí misma»

«Es posible la creación de elementos básicos en un tiempo relativamente corto», comenta Holman. La ventaja de consultar las colecciones de programas para PlayStation es que, en lo que se refiere a la creación del mundo 3-D, el trabajo más arduo ya se ha hecho. Si además se tiene algún tipo de experiencia en programación, aunque sólo sean unos escarceos con BASIC, no resultará tan duro enfrentarse con C.»

NAVEGANDO POR EL WEB









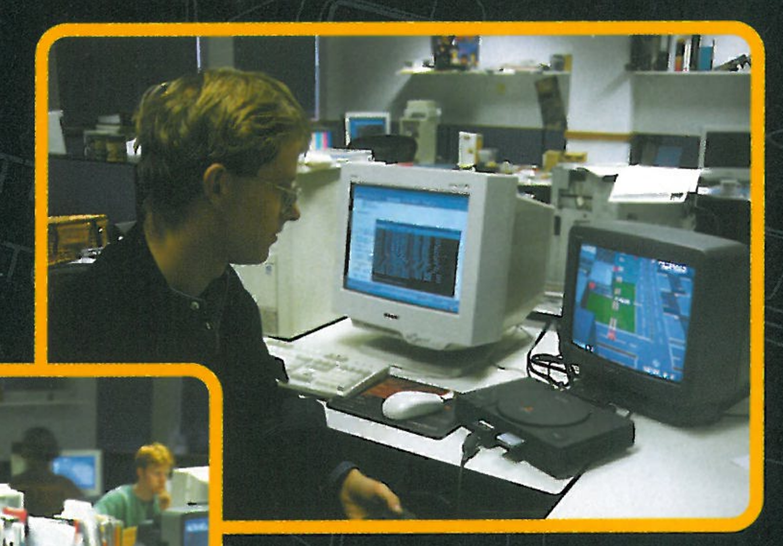
Es posible que la sede Web sea una de las claves del éxito de Yaroze. Es aquí donde los usuarios de Yaroze pueden obtener ayuda de Sony, descargando códigos de muestra, por ejemplo, o mostrar sus obras, e incluso ampliar sus colecciones de programas. Sin embargo, una de las posibilidades más interesantes es la de establecer relaciones de cooperación con otros usuarios de Yaroze. Se trata de una prueba más de lo mucho que ha cambiado la industria desde los lejanos tiempos del Amiga y el Spectrum.

Holman reconoce que, al enfatizar la comunicación, se han basado en la experiencia japonesa, dado que «no queremos un puñado de almas aisladas en sus cuartos trabajando en sus propios proyectos. Queremos gente trabajando en equipo.»

Tradicionalmente, uno se metía en casa, tecleaba durante todo el fin de semana una obra maestra, y el lunes ya la tenía en casete. Ahora las cosas son distintas. Se necesita una coordinación entre técnicos para crear algo que se vea profesional. Del mismo modo que los equipos más competentes de hoy están formados por programadores, artistas y creativos, creemos que a través de la sede Web podemos proporcionar toda la infraestructura necesaria para que la gente trabaje en equipo, incluso desde países distintos.

A pesar de su mayor complejidad, debemos confesar que la elección de C en lugar de BASIC (el lenguaje empleado por el sistema doméstico de desarrollo de SEGA, de aparición inminente), fue una decisión premeditada del equipo de Yaroze.

«Nuestra intención era que la gente tuviese en casa un sistema de desarrollo ya maduro —continúa Holman.— Las colecciones de programas que utiliza están entre las más importantes y prestigiosas en lo que a desarrollo se refiere, lo que significa que, si alguien se lo toma en serio y consigue hacer un buen trabajo, puede coger su magnífica demo y llevársela a una empresa de software. Si gusta, no habrá que reescribirlo todo: sólo hay que exportar el trabajo a un sistema completo de desarrollo y añadir los extras requeridos.»



He aquí las personas dispuestas a echarte una mano en tu proyecto de convertirte en el próximo John Romero. Paul Holman y Lewis Evans (foto de arriba) son los responsables de la asistencia a usuarios del kit Yaroze en Inglaterra. Si quieres convertirte en programador, más vale que les caigas bien.

NO HAY ACUERDOS SOBRE LOS DERECHOS DE REPRODUCCIÓN PARA YAROZE... CUANDO ALGUIEN ESCRIBE ALGO, LO QUE HAGA CON ELLO ES COSA SUYA

Holman explica que el aprendizaje de C puede parecerle a un principiante tremendamente complicado, pero que usar un PC es todavía más difícil, porque exige no tan sólo conocer el lenguaje, sino también amoldarse a la idiosincrasia de la máquina (diferentes configuraciones de hardware, soporte de Windows, API, etcétera). En comparación, la programación con Yaroze es relativamente simple.

«Otra de las ventajas de utilizar la PlayStation como plataforma de desarrollo de juegos –añade Holman— es que si se estuviera creando un juego para PC sería necesario escribir un código para cada posible variación del hardware, mientras que la PlayStation es mucho más simple. La interfaz está bien definida y las colecciones de programas llevan utilizándose desde hace años. Creo que, si el tema te va, es bastante sencillo.»

Para sorpresa de muchos, Sony no ha impuesto ningún acuerdo sobre los derechos de reproducción de Yaroze. Esto significa que cuando alguien escribe algo, es cosa suya decidir lo que va a hacer con ello.

«El código es tuyo, así que los derechos te pertenecen sólo a ti», comenta Holman. «Por lo que a Sony respecta, nos encantaría que la gente viniera a nosotros. La ayudaríamos en la medida de lo posible a sacar adelante sus juegos. Cuando anunciamos esto, en algunas compañías nos preguntaron si el Web iba a estar reservado a nuestros miembros. Pues no. Está abierto a todo el mundo, sin restricciones de ningún tipo. De modo que, por ejemplo, Electronic Arts o Virgin quieren hacerse miembros y echar una ojeada a lo que la gente está haciendo, nadie se lo va a prohibir.»

Por supuesto, Sony no ha publicado la cifra de sus miembros registrados, pero reconoce que su colectivo de desarrolladores está entusiasmado con el proyecto. Por un lado, les permite ir a la caza de nuevos talentos y, por otro, pone a su alcance equipos de desarrollo económicos, hasta el punto de que pueden proporcionarle uno a cualquier miembro del personal que lo pida (no era tan fácil cuando, a cambio, tenías que poner dos *kilos* sobre la mesa).

Entonces, ¿qué es lo que saca Sony de todo este tinglado? ¿Se trata de un ejercicio de filantropía empresarial? Bueno, en cierto modo, sí. Es cierto que Yaroze podría poner en circulación a una legión de programadores con mucha experiencia en colecciones de programas para PlayStation, lo cual es difícil que perjudique a Sony, pero Holman apunta que lo que la compañía desea de verdad es abrir el mundo de los juegos a nuevas propuestas.

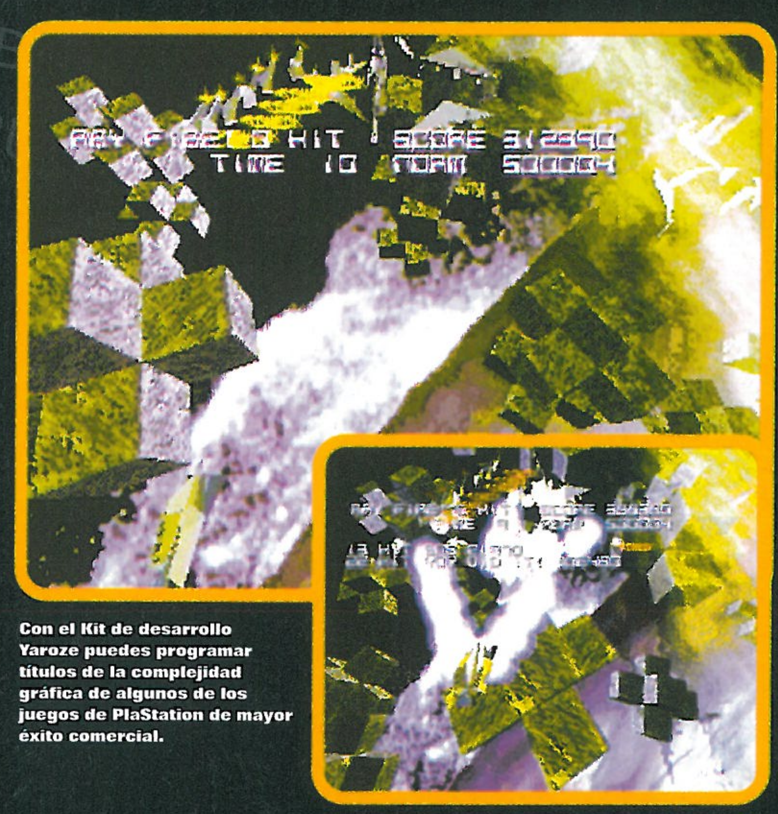
«En la actualidad —remacha Holman—, el mundo profesional de los juegos mueve mucho dinero, y ciertas compañías tienen unas ideas muy rígidas respecto a lo que caracteriza a un buen juego. Yaroze abre este campo para que la gente haga lo que quiera, y esperamos que de todo esto salgan algunas ideas sugestivas.»

El sistema se empezó a comercializar en Japón hace un par de meses, y aunque hasta ahora no ha aparecido nada verdaderamente sensacional, sólo es una cuestión de tiempo que los miembros de Yaroze dominen la técnica. Nos ha sorprendido, sin embargo, la dureza que caracteri-





El kit contiene tarjetas de memoria y discos CD-ROM con la información necesaria para programar.

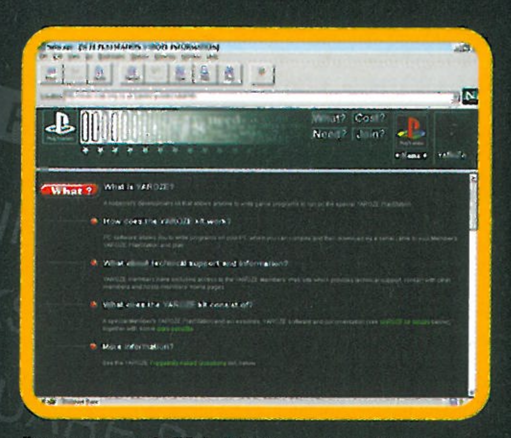


Con el Kit de desarrollo Yaroze puedes programar títulos de la complejidad gráfica de algunos de los juegos de PlaStation de mayor éxito comercial.

za a estos juegos. Los miembros de la redacción de *PSM* pudimos ver un par de *shoot'em up* en estado embrionario y, al igual que los integrantes del grupo de investigadores que desarrollaron Yaroze, fuimos vaporizados de la pantalla instantes después de empezar a jugar. Así, con Yaroze, la PlayStation se erige en el último grito en juegos salvajes. Aunque de momento los juegos de Yaroze no pasan de ser primitivos *shoot'em up* y ejercicios de manipulación de gráficos 3-D, el potencial es enorme. Holman está convencido de que si las personas adecuadas se ponen manos a la obra, muy pronto aparecerá un título equiparable a *Ridge Racer*.

En cuanto a las esperanzas de Sony en el proyecto, las cifras oficiales estiman unas ventas iniciales de 2.000 unidades en Europa, la mayoría de ellas en Inglaterra. Holman cree que esta previsión es bastante prudente y que, de todos modos, la facturación no es lo más importante. ¿Ah, no? ¿Hemos escuchado bien? ¿Cuál es la medida del éxito o fracaso de la operación?

«Debo decir que si en el futuro aparece algún juego a la altura de *Tomb Raider*, y sus creadores afirman haber utilizado Yaroze en algún momento de su desarrollo, eso será recompensa suficiente», declara Holman, con expresión de orgullo.



Se espera que la Web de Yaroze crezca hasta convertirse en una comunidad virtual de programadores.

¡Vaya no era tan fácil!

Para que te hagas una idea de lo que se te viene encima, aquí tienes el bucle central del código fuente de un juego del estilo de Breakout proporcionado por Sony. El bucle se ejecuta 50 o 60 veces por segundo, según tengamos la versión PAL o la NTSC:

```
// main loop: repeatedly performed 60 times
per second while (QuitFlag ==
FALSE){DealWithControllerPad();
// act on player's choices from controller
pad HandleAllObjects();   // movement,
collision detections, brick destruction, etc
activeBuffer = GsGetActiveBuff();
// which buffer is active ?
// set scratch pad for system graphic
calculations GsSetWorkBase( (PACKET *)
GpuPacketArea[activeBuffer] );
// clear the ordering table GsClearOt(0, 0,
&WorldOrderingTable[activeBuffer]);
// put background rectangle into ordering
table GsSortBoxFill(&BackgroundRectangle,
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);
// put player's spriteinto ordering table
GsSortSprite(&PlayersSprite,
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);
// put ball's sprite into ordering table
GsSortSprite(&BallsSprite,
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);
// put all bricks' sprites into ordering
table for (i = 0; i < MAX_BRICKS; i++){if
(BricksArray[i].alive ==
TRUE){GsSortSprite(&(BricksArray[i].sprite),
&WorldOrderingTable[activeBuffer], 0);}
DrawSync(0);
// wait for end of drawing count = VSync(0);
// wait for V_BLANK (TV screen-redraw
interrupt) GsSwapDispBuff();
// swap drawing and display buffers
```

Lo estamos esperando

Aunque todavía no hay ningún título concreto en perspectiva, la división japonesa de Sony ha llegado a un acuerdo con la compañía que hay detrás de Lightwave, para proporcionar su software de forma gratuita a todos sus miembros. Según Holman, este es un proyecto sin ánimo de lucro. Si se cumplen las expectativas, la sucursal europea se unirá a la operación y destinará sus ingresos a software gratuito o, al menos, fuertemente rebajado.
Hasta entonces, existen algunas aplicaciones en el mercado que pueden resultar interesantes. Por unas 60.000 pesetas se puede adquirir una copia de CodeWarrior, de Metroworks, para PlayStation, que proporciona un entorno de desarrollo más amigable. Photoshop de Adobe también podría resultar útil para la manipulación de gráficos, además de como aplicación elemental para 3-D. De todos modos, existen montones de programas shareware que ofrecen algunas de las utilidades de los programas anteriores, sin necesidad de hipotecar el castillo de la familia.



Arcade Stick

o de como Namco demuestra su fuerza


En el *PSM 3* anunciábamos la aparición de este periférico. Tal portento no podía pasar desapercibido. Este mes llevamos a cabo un análisis de esta piedra preciosa de los periféricos para la PlayStation.

10 razones para comprarlo

1 Las funciones del Arcade Stick son idénticas a las del controlador estándar de la PlayStation.
2 Su nivel de calidad no tiene nada que envidiarle a las máquinas de los centros recreativos.
3 Como es igual que el de las máquinas recreativas, si te lo compras ahorrarás un montón de dinero.
4 Está dotado de «microconmutadores de acción» que responden instantáneamente a cualquier movimiento. Cualquier mamporro culminará con éxito.
5 En las funciones de disparo, sus mecanismos estándar aseguran una respuesta veloz y fiable a la hora de realizar algún golpe, disparar o brincar.
6 Si pulsas cualquiera de los botones de disparo, esta función se automatiza. Puedes pasarte toda la partida disparando sin que te salga un callo en el dedo.
7 En la base tiene una rotunda plancha metálica que le da más estabilidad al hacer todo tipo de movimiento. También te servirá como instrumento de defensa personal en la vida real.
8 Arcade Stick está construido con unos materiales muy resistentes. Por lo tanto, no temas quedarte colgado a media partida, viendo como el malo de la película te machaca a golpes.
9 Es compatible con todos los juegos de la PlayStation (lo sorprendente es que todavía haya periféricos que no lo sean, ¿no?).
10 Está específicamente diseñado para los juegos de lucha —*Tekken 2, Soul Blade*— y para los *shoot'em ups* (*Doom, Disruptor*...). Estos chicos de Namco saben lo que es bueno.

Y 4 para no hacerlo

1 Los botones de disparo no están colocados en cruz.
2 Los botones L1 y L2 están mal ubicados. Aunque no son necesarios en todos los juegos, hay otros en los que son imprescindibles (sobre todo el L1). Siempre puedes redefinir los mandos si el juego te lo permite.
3 A diferencia de otros mandos (como los ASCii, analizados en *PSM* 3) no tiene funciones especiales. Ya sabes, disparo automático, ralentí, etc.
4 Si te compras el Arcade Stick de Namco todos tus amigos te acosarán para que se lo prestes y nunca lo tendrás en casa. A no ser que decidas que es más importante el pad que los amigos. Según cómo...

¿Cómo se lleva el Arcade Stick con sus compañeros de trabajo?

Con los *Beat'em up* (*Street Fighter Alpha 2, Mortal Kombat Trilogy, Tekken 2* o *Soul Blade*), el Arcade Stick de Namco se maneja de maravilla. Al fin y al cabo está diseñado para ellos. Son parejas perfectas. El mando responde a la perfección tanto por la rapidez con la que ejecuta los golpes como por las facilidades que ofrece a la hora de realizar ciertos movimientos. Hemos ensayado los combos de los cuatro juegos anteriores y nos hemos quedado de piedra: los lleva a cabo con una sencillez pasmosa. Hemos tenido alguna dificultad con el *SFA2*, pero ya sabes que se utilizan todos los botones del joypad y esto dificulta la maniobrabilidad. Acuérdate de redefinir las funciones del mando y de cambiar la L1 por la R2 al empezar a jugar con *Soul Blade*.

Por lo demás, este mando aumenta considerablemente el nivel de los cuatro juegos.

Con la historia los *shoot'em up* (*Final Doom, Disruptor* o *Tunnel B1*) también tiene final feliz. Los protagonistas se deslizan con una suavidad inusitada. Esto permite que los manejes de una manera perfecta y precisa. Un consejo: redefine alguno de los botones para que los juegos sean aún mejores.

Los plataformas (*Crash Bandicoot, Pandemonium* o *Earth Worm Jim*) responden al mando creado por Namco de forma espléndida. Incluso los movimientos más enrevesados de *Pandemonium* o *Crash Bandicoot* se realizan con una claridad increíble. Aunque el Arcade Stick no ha sido creado para las plataformas, como sólo hay que utilizar tres botones, no hay ninguna incompatibilidad entre ellos.

Es con los simuladores deportivos (*FIFA 97, NBA Live 97, Ridge Racer* o *Formula 1*) donde aparecen los problemas. Con los simuladores de Electronic Arts el Arcade Stick no funciona y con el resto, el inconveniente se encuentra en la posición de los botones. Al ser obligatorio el uso de los cuatro botones en estos títulos, el control sobre los movimientos exige una coordinación y rapidez de reflejos que sólo conseguirás con mucha perseverancia.

Arcade Stick es recomendable para trabajar con los simuladores de coches por su comodidad, fiabilidad y precisión. Si añadimos que a este tipo de juego le basta con tres botones, queda claro que estamos ante un joystick que responderá sin flaquezas con esta categoría de juegos.



Arcade Stick de Namco lleva los juegos al límite de su jugabilidad.

Predator

600 gramos de oro puro

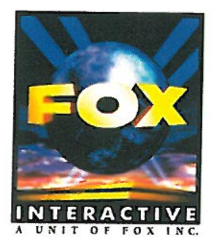
Si Bruce Willis hubiera tenido en sus manos la pistola Predator de Logic 3 en la *Jungla de Cristal*, ningún psicópata se habría atrevido a decirle ni mu.







[1] Predator, el último hallazgo de Logic 3 para Electronic Arts. Un periférico de mucho calibre. [2] *Shoot 'em ups* como *Die Hard Trilogy* serán todavía más emocionantes con esta pistola. [3] Su acción sin límites hizo de *La Jungla de Cristal* un gran éxito en los cines de todo el mundo. Su conversión en juego para PlayStation ha conservado toda la emoción, haciéndote partícipe de la historia.



El detective John McClane posee una bravura que raya en la animalidad, y la resistencia física de un gladiador. Para colmo, es sagaz como el célebre detective de la pipa y el violín desafinado. Pero no todo pueden ser virtudes: McClane, el héroe de la camiseta desgarrada, tiene la mala costumbre de estar en el sitio equivocado en el momento equivocado.

Digamos que a McClane le ocurre lo que a tantos detectives de teleserie: a dónde va le siguen los crímenes. Pero llegó la hora de hacer vida familiar. El episodio de los terroristas en el edificio Nakatomi es agua pasada y McClane, en un intento de reconciliarse con su esposa, ha ido a buscarla al aeropuerto Dulles de Washington donde unos terroristas han ocupado el aeropuerto con objeto de liberar a un dictador sudamericano que había sido extraditado a los Estados Unidos para ser juzgado.

Y aquí es donde McClane tiene que demostrar su valor y, sobre todo, su puntería. Hasta aquí, todo te suena, ¿verdad? Sí, se trata del *Jungla de Cristal 2: Alerta Roja*, la segunda (y más interesante) parte del tres en uno que lleva por título *Die Hard Trilogy*.

Die Hard Trilogy es precisamente el único título que, por el momento, se beneficia de las excelencias del periférico más espectacular para la PlayStation: la pistola Predator. En unos meses aparecerán *Area 51* y *Time Crisis*, de Namco, que también serán compatibles con este prodigio de Logic 3 que prolonga la esperanza de vida de los juegos y siega la de los malvados digitales.

La trilogía de *Die Hard Trilogy* está integrada por tres *shoot'em ups* con perspectiva subjetiva en los que, a diferencia de los juegos del estilo de *Doom*, lo más importante es la puntería de precisión y la sangre fría, y no el número de pulsaciones por segundo sobre el botón de disparo. Cuando usas el pad o el ratón, un punto de mira de color azul te indica en todo momento dónde van a parar tus balas. Si diriges la pistola fuera del campo de la pantalla, recargas munición. La Predator te proporciona una respuesta mucho más rápida que otros periféricos, ya que el desplazamiento del objetivo de un extremo a otro de la pantalla se efectúa en décimas de segundo. Además, está equipada con un sistema de disparo y recarga automático, tres tipos de velocidades de disparo, un botón de start (para reiniciar el juego o dejar el juego en pausa) y un botón especial que cambia las balas por proyectiles más contundentes, como misiles o granadas.

Gracias a Predator, *Die Hard Trilogy* deviene irresistible y adictiva como las patatas fritas. Si revisas el reportaje *Feliz Año Nuevo* de *PSM1*, con un recorrido por los mejores juegos de 1996, verás que la puntuábamos con un 8 sobre 10. Sin embargo, la segunda parte de la trilogía se merece un 9. La razón de este matiz obedece a las cualidades específicas de Alerta Roja, que la convierten en la más adictiva de las tres. Sus gráficos detallados y su notable originalidad son argumentos suficientes para ponerla por encima de sus hermanas, pero lo que la engrandece es el partido que saca a las posibilidades de Predator.

Y ahí van unas recomendaciones para optimizar las cualidades de la pistola. En primer lugar, pon siempre la pistola a la altura de la pantalla antes de disparar. De lo contrario, se pierde mucha precisión en el tiro. En segundo lugar, aprovecha los escasos momentos en los que no te asedia una horda de enemigos para bajar el brazo: el uso inmoderado del arma provoca agujetas. Y, para acabar, otro consejo para que tus disparos den siempre en el blanco: al iniciar la partida, dispara contra elementos del entorno como carteles, helicópteros o automóviles. De esta manera, el arma se va calibrando sin problemas.

Cuestionario

PlayStation Magazine es un barco veloz que navega en alta mar. Su tripulación —todo el equipo que trabajamos en ella— tiene claro el puerto de destino: que lo paséis en grande. Sin embargo, pueden haber distintos rumbos para llegar a buen puerto. Así que ha llegado el momento de hacer una escala en astilleros para reponer fuerzas. Nuevos y más apasionantes cruceros se preparan y la maquinaria de PSM debe estar en perfectas condiciones.

Estamos abiertos a todas las formas de participación de nuestros lectores en el viaje pionero de PlayStation Magazine. Sugerencias, críticas, peticiones... ¡Pasajeros a bordo! ¡Lleven anclas! ¡Zarpamos! Para hacer el viaje más fácil, hemos preparado este sencillo cuestionario y hemos puesto unos cuantos tesoros (cuatro NBA Jam Extreme) entre los baúles de los marineros que suban a bordo. Es decir, entre quienes nos envíen el cuestionario a:

PlayStation Magazine
Aragón, 182, 9-A.
08011. Barcelona



Los tesoros: una copia de **NBA JAM EXTREME** para cada uno de los cuatro afortunados en el sorteo.

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

Análisis









Nuestro sistema de puntuación

La puntuación global que recibe cada uno de los títulos analizados por *Play Station Magazine* es el resultado de un análisis exhaustivo y honesto en el que estudiamos a fondo todos los aspectos del juego y lo comparamos con otros similares.

Nuestras puntuaciones están expresadas sobre un máximo de 10 puntos. Los juegos que consideramos especiales reciben nuestro emblema Star Player y, generalmente, tienen puntuaciones de ocho, nueve o diez. En nuestra opinión, los juegos que obtienen esta distinción deberían entrar en la colección de todos los lectores. Un juego puntuado con un siete también puede recibir la distinción Star Player si se trata de un programa fantástico que presenta algún problema menor.

Los juegos con una nota de cinco puntos tienen una calidad media, aunque suelen presentar algún aspecto controvertido (por ejemplo, pueden ser demasiado fáciles o tener mal estructurado el sistema de juego). En general, estos juegos son entretenidos y merecen la pena. En cambio, una puntuación de cuatro, tres o dos es signo de que el juego es tan malo como parece o tiene gato encerrado.

Qué indica cada nota

10 Reservado para los juegos perfectos.

9 Espléndido y totalmente recomendable.

8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.

7 Buen juego. Con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.

6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.

5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.

4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio, o resulta aburrido en poco tiempo.

3 Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de días.

2 Una birria. Nefasto técnicamente, mal estructurado y aburrido.

1 Un juego sin ninguna cualidad. Rematadamente malo.

0 Infausto y nocivo para la sensibilidad humana.



[1] Chuji se adelanta con un golpe convencional, aunque debería vigilar el inefable coletazo de Ilgoga. [2] Como era de esperar, las repeticiones ofrecen ángulos de cámara más espectaculares. [3] Old man Fei recibe una patada bien merecida. [4] El modo de práctica es muy útil.

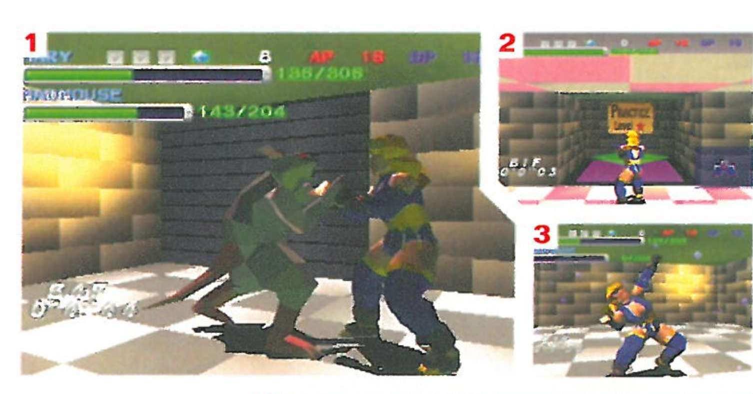
Tobal No. 1

Sony ha lanzado su nuevo juego de lucha sin pensárselo dos veces. ¿Conseguirán sus rasgos más singulares hacerle un hueco entre tantos competidores?

Era imposible que SquareSoft, incondicional de Nintendo de toda la vida, tuviera una entrada discreta en su debut con PlayStation. Y el hecho de que la compañía —conocida anteriormente sobre todo por sus juegos de rol— haya producido un título de lucha poligonal, era razón suficiente para despertar la curiosidad de la mayoría de jugadores. Por otra parte, seguro que ya has notado la cantidad de *beat 'em ups* de otros fabricantes con mucha más experiencia en este campo que compiten ferozmente por llamar tu atención desde las estanterías de las tiendas. Y ya no hablemos de los campeones del género: ¿cómo es posible que crean que *Tobal No.1* tiene alguna posibilidad frente a los superlativos *Tekken 2* y *Streetfighter Alpha 2*, o que podrá siquiera competir con títulos de segunda fila, pero de indudable atractivo, como *Star Gladiator*?

Para que *Tobal* fuera competitivo en un campo tan saturado, lo primero que hizo Square fue emprender la caza de talentos para reunir un *dream team* experimentado. El siguiente paso hacia el éxito pasaba por adoptar un estilo gráfico completamente nuevo. Para ello, se optó por eliminar los innumerables gráficos con mapas de textura que en la actualidad caracterizan al arte 3-D y, en su lugar, se han creado unos luchadores sin grandes alardes de diseño pero que se desplazan con gran fluidez de movimientos.

Tampoco se trata sólo de que hayan empleado el sombreado Gouraud para eliminar drásticamente la mayoría de los bordes afilados. Gracias a la relativa simplicidad de los combatientes, *Tobal* consigue ser el primer juego que funciona a la vertiginosa velocidad de 60 imágenes por segundo en el





[1] Durante la búsqueda te tropezarás con una serie de monstruos bípedos. Elimínalos. [2] El nivel de práctica te ayudará a acostumbrarte a los controles. Menos mal, porque son horribles. [3] Todas y cada una de las victorias deben ser celebradas. [4] Los niveles están plagados de brechas que tendrás que salvar con un salto en carrerilla.





■ EDITOR	Sony	■ DESARROLLADOR	SquareSoft
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.995 pesetas	■ GÉNERO	Beat 'em up

Conoce al equipo

Aquí los tienes. Son el resultado de la imaginación febril de esa leyenda del Manga que es Akkira Toriyami. Es un equipo variopinto, pero, dejando a los jefes aparte, son bastante sosos al lado de los integrantes de otros equipos de Tobal capaces de lanzar proyectiles. A propósito, los gordos son los jefes.

















[1] El hombre pollo Oliems consigue atrapar a Chuji, tras seguir el procedimiento de agarre paso a paso... [2] ... y arroja a su adversario al suelo. Una vez que te has situado en el modo de agarre, verás que puedes usar toda una variedad de tiros al blanco, golpes y lanzamientos por los aires. [3] Sí, otra oportunidad de volver a saborear la victoria. [4] Al final, el anciano acaba doblegando a sus insolentes atacantes. [5] Marie Ivonskaya, la chica rechoncha, combina poderosamente la velocidad con la energía. [6] ¡Ay!

Dream team

Es posible que los nombres Akkira Toriyam y Seichi Ishii no te suenen muy familiares, pero son dos diseñadores que influyen poderosamente en los consumidores de videojuegos japoneses. Toriyami, creador del diseño de los personajes y el más famoso de ambos, es una leyenda Manga que colecciona éxitos en Asia, incluido Dragonball Z, su mayor fuente de ingresos. Tiempo atrás ya se había interesado por el diseño de videojuegos, colaborando en la serie *Dragonquest* de Enix y en Chrono Trigger de Square. En *Tobal No 1.* podrás jugar como Toriyama Robo, una caricatura robótica del artista, siempre y cuando superes la mazmorra de Udan.

El papel de Seichi Ishii en el proyecto fue todavía más importante, a pesar de que sólo había trabajado en *Virtua Fighter* para Sega y en *Tekken* para Namco.

[1] Los personajes de Chrono Trigger son obra del famoso Sr. Toriyama. [2] Igual que las terroríficas supercriaturas de muchas de las historias y productos accesorios de Dragonball Z. [3] Y no nos olvidemos de Dragonquest.

modo de alta resolución de la PlayStation, algo normalmente reservado para secuencias de vídeo animado. El resultado es un juego con un aspecto de inusual fluidez que, a cambio de sacrificar algo de fuerza, ve potenciado su atractivo. Square también tiene pensado usar 60 frames por segundo en alta resolución en *Grand Champion´s Rally*, su próximo juego de carreras.

Pero las peculiaridades del juego no acaban aquí. **Aunque desde el primer momento fuera pregonado como el primer *beat 'em up* hecho totalmente en 3-D, el producto final no está ni mucho menos a la altura de una afirmación tan atrevida**. Al presionar arriba y abajo sobre D-pad puedes hacer que el luchador salga y entre en pantalla.



Es una ruptura de la norma razonable, pero la contrapartida es que los movimientos en diagonal desaparecen por completo, los saltos sólo se pueden ejecutar con el lateral del joypad y resulta escasamente intuitivo. En definitiva, lo que obtenemos es una aproximación al realismo de *Z* en perjuicio de la emoción característica de Streetfighter.

Otra de las singularidades de *Tobal No. 1* es el sistema de ataque. En lugar de puñetazos y patadas, existen tres alturas de ataque distintas, lo cual resulta algo confuso al principio.

Los combates exhiben un realismo admirable (con la excepción de los hombres-pollo de casi 2,5 metros de altura), con luchadores que se tambalean y se mueven de lado a lado según la manera precisa como son golpeados. Todo este inusitado interés por el detalle es lo

Tobal No. 1













[1] Chuji y Chuji ejecutan simultáneamente la misma patada, con resultados letales. Las llaves especiales se caracterizan por una sugerente ralentización de los movimientos. [2] Los primeros enemigos a los que deberás hacer frente en el modo de búsqueda no son más que puros frames de captura de movimiento, muy fáciles de derrotar. [3] Marie, ufana de su victoria. [4] A Oliems le gusta partir cráneos. [5] Chuji le arranca las piernas a Fei-Psu. [6] El escuálido robot Hom se regodea en una llave de sujeción. [7] Rutinas a ras de suelo. [8] Epon en acción.

que puede gustar a los más acérrimos puristas de la lucha.

Pero aún hay un dato mucho más significativo sobre el estilo de lucha de *Tobal*: el agarre. Gracias a él, se puede accionar un sistema de movimientos de alto nivel cada vez que los luchadores se sujetan el uno al otro. Estos movimientos incluyen mil maneras de zafarse del rival y lanzarlo por el aire.

Tobal también destaca por ser el *beat 'em up* que emplea su mecanismo de lucha en el modo de juego menos limitado. El modo de búsqueda introduce al jugador a través de una serie de mazmorras y le hace luchar contra su misterioso morador, acumulando los temidos puntos por lesiones. Pero lo cierto es que el resultado final no acaba de convencer. Los luchadores caminan demasiado despacio y cuando corren es casi imposible controlarlos. Requiere un tiempo acostumbrarse a la perspectiva ofrecida desde atrás y los controles devienen inoperantes a la hora de enfrentarse a la extraña combinación de recogida/uso de objetos y salto/lucha que caracterizan el desarrollo del juego. Es un intento admirable —aunque a la postre irrelevante— de ofrecer al jugador individual algo más, por ejemplo, cuando facilita los combates con los guardianes de las mazmorras. Es una lástima que, pese a su original aspecto, *Tobal* acabe por situarse por debajo de sus posibilidades. La suavidad de la imagen y su pseudorrealismo son refrescantes al principio, pero muchos jugadores verán cómo encuentran a faltar los destellos de los impactos, el ruido de los golpes, más dinamismo y un poco más de violencia; bueno, al menos tanta como la que ofrecen los fabricantes líderes.



Los personajes también son decepcionantes. En realidad, no hay ninguno que destaque por encima de los demás. No encontrarás el tipo de combate que enfrenta a culturas y que da vida a la mayoría de juegos de combate, debido sobre todo a la falta de una auténtico repertorio de movimientos. ¿Y de los ataques con proyectiles qué? Nada de nada. En fin, que *Tobal No. 1* es un título consistente.





Novedades

Si tenemos en cuenta que sólo en Japón ya se han pedido 800.000 copias por anticipado, se podría perdonar a Squaresoft que se haya dormido en los laureles. Sin embargo, las lecciones aprendidas con Tobal ya se van a aplicar a dos títulos que están a punto de ver la luz: *Tobal 2* y la otra gran apuesta de *Square, Grand Champion's Rally.* No se sabe mucho de los detalles que incluirá *Tobal 2* (que no *No. 2*), pero ha trascendido que el combate ganará mucha viveza con la incorporación de ataques con proyectiles y lluvias de chispas acompañando los impactos.

Por supuesto, habrá nuevos personajes y el modo de búsqueda ofrecerá niveles exteriores más extensos y más mazmorras.

Grand Champion's Rally parece aún más emocionante. Los primeros indicios apuntan a que se trata de una experiencia tipo Sega-Rally que emplea 60 frames por segundo y pantalla en alta resolución, como *Tobal No. 1*.







[1] *Tobal 2* incorporará ataques con proyectiles. [2] También se han contemplado búsquedas desde el aire. [3] *Grand Champion's Rally*, el próximo juego de carreras en alta resolución de SquareSoft.



VEREDICTO

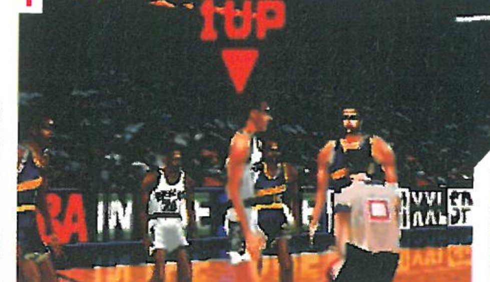
GRÁFICOS	**De maravillosa fluidez 8**	ACCIÓN	**No está mal, pero... 7**
SONIDO	**Suave 6**	PRESENTACIÓN	**Bastante atractiva 8**
ADICTIVIDAD	**Notable 8**	ORIGINALIDAD	**¡Una reverencia! 9**

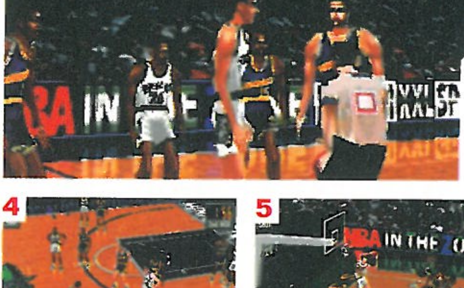
Aunque Sony no sabe cuándo estará disponible *Final Fantasy VII*, lanza al mercado este *beat 'em up*, que siendo bueno pero no pasará a la historia. ¿Por qué será?



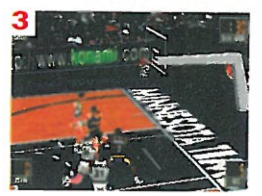


■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	Konami
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.900 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de baloncesto

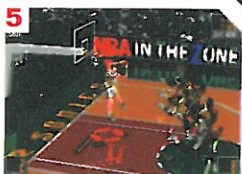












[1] La cámara en directo ofrece un plano cercano de los jugadores que permite seguir la acción. [2] *Zone 2* incorpora auténticos jugadores de la NBA. [3] Gran parte de la acción se desarrolla bajo el aro. [4] Pero claro, primero tienes que llegar a la zona. [5] Uno de los muchos movimientos extravagantes que los miembros del equipo pueden conseguir. [6] Un poco menos extravagante pero igualmente efectivo. [7] Los jugadores se agrupan alrededor de la canasta como una bandada de buitres.

NBA: In The Zone 2

Seamos francos: *NBA: In The Zone* no resiste la comparación con *Total NBA* de Sony, un título con mucho más gancho. Sin embargo, en su segundo intento, Konami ha conseguido un simulador de baloncesto con todos los ingredientes para figurar entre los favoritos.



En los últimos años ha quedado claro que conseguir una licencia NBA no es nada del otro mundo. Por lo visto, la asociación parece dispuesta a concedérsela a cualquiera. De hecho, cuesta recordar el último juego de baloncesto que NO contara con ella. Por suerte, *In The Zone 2* tiene argumentos mucho más convincentes que su condición de «oficialmente autorizado».

Para empezar, Konami está decidida a complacer a todo el mundo con esta segunda parte y, por eso, **ofrece una impresionante cantidad de opciones previas al partido.** Puedes reorganizar tu equipo, componer uno nuevo, crear un nuevo jugador —y colocarlo en un equipo recién constituido—, cambiar la resistencia física de todos los jugadores, modificar las alineaciones de los equipos... en resumen, se pueden cambiar todos y cada uno de los aspectos del juego. Más adelante, cuando el partido ha terminado, aparece un torrente de estadísticas para que saques tus propias conclusiones. En Konami parecen estar diciendo: «Sabemos lo que estamos haciendo, ¿te enteras?».



Pero lo más importante es que *In The Zone 2* es un juego tremendamente adictivo y divertido. Uno de sus elementos más asombrosos es su fluidez. Todos los movimientos que efectúan los miembros del equipo —desde correr por la pista hasta ejecutar difíciles y espectaculares mates— deslumbran por su suavidad y realismo. Todo en el juego transcurre como si se tratara de un auténtico partido.

Otro aspecto destacable es que permite a los jugadores relativamente novatos conseguir una cantidad impresionante de mates, acrobacias y demás, porque estos movimientos tan llamativos se ejecutan automáticamente, en función del lugar desde donde el jugador haga el lanzamiento y de la velocidad que le imprima. Ahora bien, esto no quiere decir que el juego sea fácil. El ritmo al que se desarrolla el juego puede dejar pasmado al jugador novato y son necesarias muchas horas de práctica hasta que uno se acostumbra a éste.



Además, el dominio del uso del botón Triángulo es una parte fundamental del juego, porque permite al jugador engañar, hacer fintas o driblar con una mano diferente, y poner en práctica todo tipo de trucos y artimañas para neutralizar al contrario. La ejecución de los movimientos en el momento preciso es otro factor esencial y, una vez dominado, el botón de acción añade todo un nuevo arsenal de tácticas para cada partido.

Es posible que *In The Zone 2* no tenga el realismo visual de *Total NBA*, pero ha adoptado la velocidad de respuesta y el énfasis en la acción al estilo de los arcade de su predecesor, enriqueciéndolos con innumerables detalles accesorios (reflejos en la pista, etcétera). El resultado es un juego que da la talla como simulador y como arcade sin muchas pretensiones. Un título espléndido.



Alternativas...

Total NBA '98	9/10
NBA Jam : TE	8/10
NBA In The Zone 2	8/10
NBA Live '96	7/10
NBA Live '97	7/10
NBA In The Zone	6/10

PlayStation Magazine

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Fluidos 8	■ JUGABILIDAD	Irresistible 8
■ SONIDO	Entrenadores chillones 8	■ PRESENTACIÓN	Funcional 8
■ ADICTIVIDAD	En dosis óptimas 9	■ ORIGINALIDAD	Ninguna, pero da igual 7

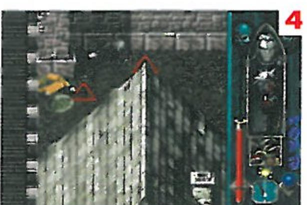
***In The Zone 2* combina una jugabilidad frenética con un gran realismo para crear un simulador de baloncesto perfectamente equilibrado. Supera de largo a la primera**

8 sobre 10



[1] Querido diario, hoy he matado a 153 enemigos más y he mutilado a cuatro... [2] Con la armadura de hueso, los esqueletos no te ven. Serán los únicos. [3] Bienvenidos a Chez Kain. ¿Crudo o muy hecho? [4] Uno de los pocos que hablan. Aunque está algo disperso.





Blood Omen Legacy Of Kain

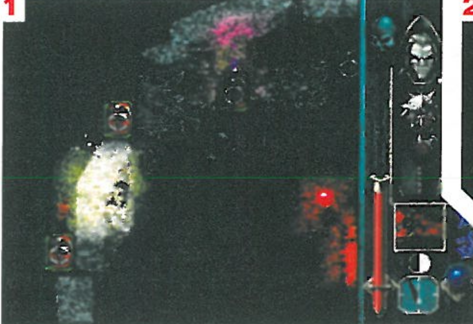
¿Una aventura de mutila y mata con pretensiones de ser poco convencional? Por desgracia, esta película de miedo cumple lo que promete a duras penas.

«Estoy vivo, y no debería estarlo... si no se me trabucó la memoria en el infierno, el nigromante Mortanius me libró de la eterna condenación a cambio de... a cambio de... es igual, lo que tengo que hacer es vengar mi muerte. Me desperté hace poco en este mausoleo, y se nota un olor de carne humana, un olor que me da una sed extraña, tengo que beber algo con mucho hierro...»

Antihéroe vampírico, maníaco, de risa histérica... No hay duda de que la sorprendente malicia del planteamiento de *Legacy of Kain* es intrigante, pero el argumento que le sigue está tan rancio que no sirve ni para vinagre. Los que se autonombran guardianes de la moral tienen poco que temer: las mórbidas secuencias de vídeo y los hechizos fatales relatados con tanto mimo parecen dirigidos a un público preadolescente.

En realidad, la violencia del juego no es mucho más visceral que la de *Reloaded*, y es más insinuada que explícita. Los gráficos son siempre borrosos y lóbregos; a veces, recuerdan la célebre paleta de la Mega Drive «los dieciséis matices del lodo». Recomendamos subir a tope el mando de brillo de la tele.

Claro que los gráficos no son tan importantes como la jugabilidad. Es obvio que algún miembro del equipo de diseño está familiarizado con *Zelda* y sus clones, pues *Legacy* usa con éxito la idea de un mundo pequeño pero denso, que va creciendo a medida que el personaje acumula objetos y experiencia. Por ejemplo, cuando consigues convertirte en lobo, descubres que en esa forma eres capaz de saltar vallas y trepar riscos. Entonces recordamos que al principio del juego había una cueva inaccesible encima de un risco. Pues andando que es gerundio. Por el camino, el ataque del lobo, que no parecía gran cosa, demuestra que funciona muy bien en las noches de luna llena. Y todo va así: a medida que se gana fuerza, se vuelven accesibles más lugares, en los cuales se gana más fuerza... Un efecto secundario de esta política es que disimula la unidimensionalidad de la estructura del





[1] El brillo de los proyectiles de los enemigos delata dónde están. [2] Es el Big Horn Brothel.

Legacy usa con éxito la idea de un mundo pequeño pero denso, que va creciendo a medida que el personaje acumula objetos y experiencia





EDITOR	BMG	FABRICANTE	Crystal Dynamics
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	RPG de acción

Ponerse en forma

Como eres novato en el ramo de la malversación de formas, al principio no te puedes codear con Bela Lugosi o Christopher Lee, hijo mío. Las transformaciones hay que ganárselas una a una, y cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes.



Murciélago

Kain se puede transformar en murciélago en cualquier lugar que esté al aire libre, pero sólo puede volar a unos cuantos destinos dispersos por el mundo. Se trata, en suma, de una teleportación.



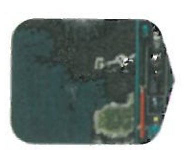
Lobo

O más bien hombre lobo. Ésta es la forma más veloz y más ágil, pero mantener el estatus de Criatura de la Noche consume grandes cantidades de energía mágica sin interrupción.



Hombre

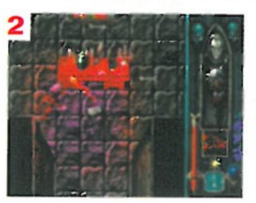
Kain no se destaca por su hermosura, así que al verlo acercarse los que llevan espada la desenvainan, y los que no, salen por pies. Pero con este disfraz de paleto, nadie nota nada raro, y hasta le hacen proposiciones.



Niebla

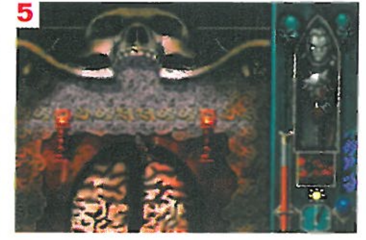
Esta forma todavía gasta más energía mágica que la de lobo, pero permite atravesar vallas y puertas cerradas, pasar por encima del agua corriente [un eficaz vampirolítico], y hacerse invulnerable a los ataques físicos.

1 

2 

3 

4 

5 

[1] La trampa tradicional de estacas puestas de punta. [2] Las víctimas, tras su muerte, vuelven al lugar del crimen en esta forma purpúrea. [3] Aquí conviene pararse, volverse lobo y saltar. [4] Como se ve [o no se ve], a veces se pone oscuro. [5] Tengo la corazonada de que vale más largarse.

juego: siempre se puede escoger entre seguir adelante o volver atrás a reexplorar esos lugares que eran antes tentadores pero inaccesibles.

En algunos momentos, *Legacy* está muy a la altura de sus pretensiones de inmoralidad, tal vez más por casualidad que por estar pensado a propósito. **Resulta grotesco y surrealista aventurarse por un corredor lleno de prisioneros encadenados, todos exactamente iguales,** que se retuercen diciéndole al vampiro «socorredme, gentil caballero», cuando lo que de verdad le hace falta es chupar algo... inquietante.

Pero a pesar de su audacia y sus grandes pretensiones, *Legacy* mete la pata en muchos aspectos. Pégale un bocado a la tentadora carne y verás cómo se le cae una capa de yeso a un motor viejo y cansado, con gráficos de rompe y rasga. Es divertido durante un rato, pero no tan sofisticado como se habría podido esperar: hay mucha variedad de hechizos y talismanes pero, como no tenemos muchas estrategias para escoger, y los estúpidos enemigos todavía menos, al final te acostumbras a utilizar siempre los mismos. Al menos, el gradiente de dificultad está bien calculado: cuando las peleas se empiezan a poner demasiado difíciles, siempre encuentras un hechizo o arma que restablece el equilibrio.

Para el jugador de rol, la mayor desilusión vendrá al conseguir el hechizo necesario para disfrazarse de ser humano. La ilusión de ser capaz, por fin, de conversar con los habitantes de Nosgoth se desvanece pronto, al comprobar que todos dicen las mismas tres líneas de diálogo, cosa que en un mundo de fantasía es impresentable. De repente, la idea de dejar seco y sin jugo a un sano villano harto de ajos ya no parece ser suficiente venganza.

Los tiempos de carga son una realidad de la vida, pero normalmente los de la PlayStation no son muy largos. Pero algo va muy mal en este juego: los accesos a disco son larguísimos, sin motivo imaginable. Caminando normalmente, cada dos pantallas todo se congela durante varios segundos. **Al explorar una minúscula aldea, cada vez que entramos o salimos de una casa, acceso a disco...** para un RPG de acción, esto es muy mal rollo.



Para acabarlo de rematar, los menús también son lentos. Kain sólo puede usar un arma, un tipo de armadura, y un talismán o un hechizo al mismo tiempo, y cada vez que hay que cambiar de arma, armadura, hechi-

1 

2 

3

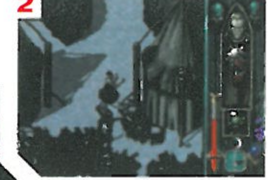
4 

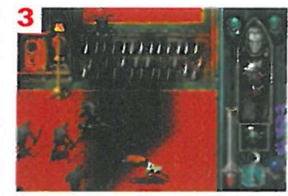
[1] Cuando te aventuras a entrar en esta cabeza, encuentras... [2] ... preciosa la decoración, claro. [3] Las vistas desde el ojo de la calavera. Esto es lo que se llama «estar en órbita». [4] Cursillo rápido: el tubo de ensayo proporciona fuerza vital, las runas azules poderes mágicos, recuadro del objeto es el hechizo o amuleto activo, y el reloj de sol advierte que «es peligroso asomarse al exterior a esta hora».

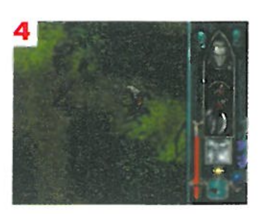


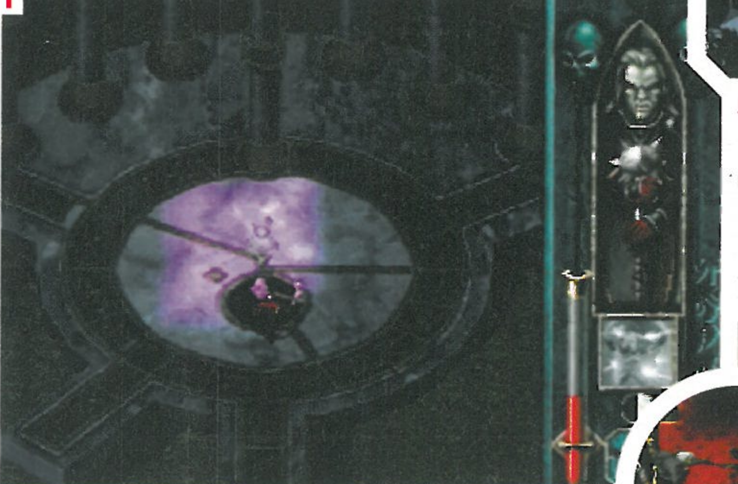
Blood Omen

[1] Los pilares de Nosgoth. Aquí Ariel te explica la misión. [2] La luna llena es lo que más ilumina este juego. [3] Las cosas se ponen duras por aquí. [4] El príncipe de las tinieblas. O, al menos, las tinieblas. [5] Se regeneran.











zo, o forma vampírica, toca interrumpir el juego y rascar CD. Y no hay manera de evitarlo, pues la mayoría de problemas se resuelven con una serie de acciones, del tipo: «Hechizo de luz, dardo eléctrico, convertirse en lobo, salir corriendo, desconvertirse, escudo repelente», y cada acción representa una pausa. Entre esto y la tortuguez recalcitrante del disco, y la música que se corta para que se note más la pausa, el juego se pone tan exasperante que las autoridades sanitarias deberían advertir que perjudica seriamente la salud mental.

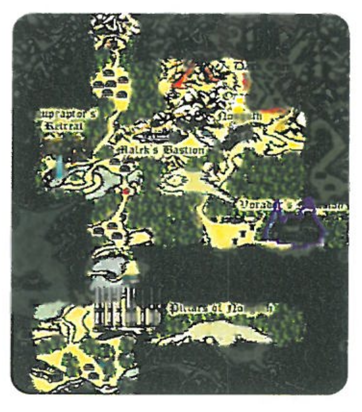
La detección de colisiones es precaria a veces, y provoca situaciones ridículas: a veces un monstruo se acerca tanto que la espada no lo toca. *Legacy* utiliza el truco clásico de que el personaje se caiga hacia atrás al recibir un golpe fuerte, y a veces hasta salga de la pantalla, pero también los errores clásicos que de él se derivan. Si te pasa esto cuando estás entre dos filas de estacas empiezas a rebotar de la una a la otra sin poder hacer nada, hasta que se acaba la energía. O peor: sales de una cueva, esperas diez segundos a que el paisaje exterior se cargue desde el disco, y aparece un imbécil con un hacha que te vuelve a mandar a la cueva, y otra vez «Cargando...».

Y otro viejo enemigo de los videojuegos se deja caer algunas veces: el retardo. Si quitamos las secuencias de vídeo y los efectos de iluminación, resulta evidente que *Legacy* podría haber funcionado en 16 bits, y casi sin que se notase la diferencia.

Después de discutirlo mucho, le hemos puesto a *Legacy* una puntuación final de siete, que podría parecer demasiado generosa. Más nos vale matizar. Este juego es un caso especial. El núcleo del programa tiene muchos detalles buenos que lo hacen muy jugable. Por ello, a los entusiastas del género que se lo pasan pipa resolviendo enigmas y rebanando monstruos del ocaso al alba, los mil defectos de *Legacy* no les molestarán mucho, los podrán disculpar y creerán que hemos sido demasiado duros en nuestra crítica. Pero a los demás, los malos acabados no les dejarán ver los puntos buenos.



Si crees que esta vida es perra, ya verás lo que te espera en la otra. Lo de ser inmortal y superfuerte parece un chollo, pero hay cosas de las que no te avisan cuando te sacas el carné de vampiro...



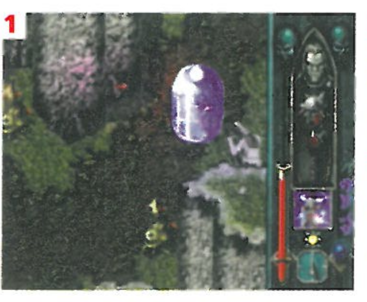
1. Es que no hay derecho... me transustancio en nube de gas para colarme dentro, y resulta que un imbécil ha puesto un extractor. Y... me... he... quedado... ¡atascadoooo!

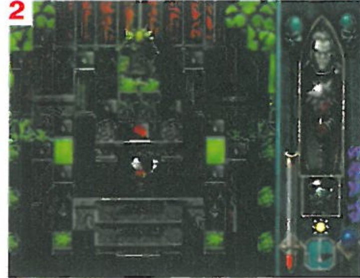
2. Transfigurado en labriego, estoy tan feliz charlando con las mozas del club de alterne, y de repente, qué vergüenza, me pasa como a la Cenicienta y retorno a mi forma natural de viejo pellejo.

3. Estoy corriendo en mi forma de lobo al claro de luna llena, y ¡zas! una loba (de las de nacimiento) empieza a seguirme y a olisquearme de modo insinuante. ¡Satán mío! ¿Cuál era el hechizo para desconvertirse?

Alternativas...

De momento *Blood Omen Legacy of Kain* es el único de su género en la PlayStation.





[1] Sin duda, el escudo repulsivo es un hechizo de los más fuertes. Pero la gente normal se carcajea. [2] Una fragua fantasmal. Cambian sangre por trastos.



VEREDICTO

GRÁFICOS	**Oscuros y aburridos 5**	ACCIÓN	**Esto sí que está bien 8**
SONIDO	**Patético 6**	PRESENTACIÓN	**Horrorosa 7**
DURACIÓN	**30 - 45 (¿100? ¡Anda ya!) 7**	ORIGINALIDAD	**Sólo en el argumento 6**

Legacy no es ni tan grande ni tan fuerte como afirma la publicidad, pero es un buen ejemplar de un género difícil. Lástima que el talento no esté a la altura de la ambición.

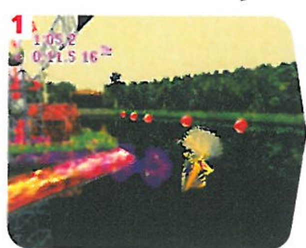


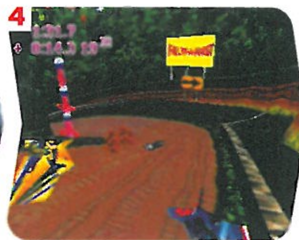
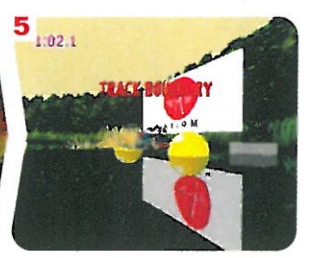
■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Singletrac
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.190 pesetas	■ GÉNERO	Juego de carreras

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible



Buen tiempo para morir



En *Jet Rider* hay colisiones espectaculares. [1] Chapoteando. [2] De cabeza contra las vallas. [3] Ladera abajo hacia la muerte. [4] Demasiada velocidad para un terreno tan enfangado. [5] Rebasas los límites de la calzada con tal impulso que acabas empotrado en un cartel.

Jet Rider

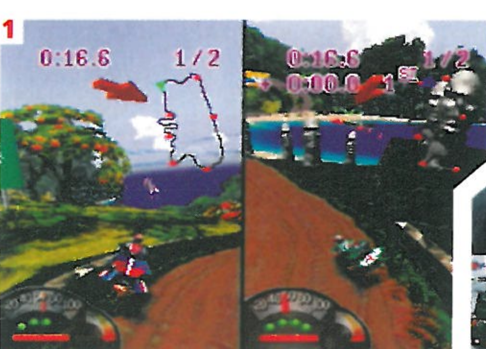
Frena en seco y pon a punto tu moto para el juego de carreras más extraño que hayas visto jamás.

En un futuro no muy lejano, la gente no participará en las carreras del Grand Prix con caballos o coches. En su lugar, exprimirá los manillares de motos de peligrosas cilindradas. De momento, súbete a la bestia, ponte el casco y haz que ruja el motor en la pista, en competición con otros 19 pilotos enajenados.

Jet Rider es un juego de carreras a secas. Carreras y sólo carreras. Sin prácticas de tiro al blanco con los otros pilotos, ni alardes acrobáticos con la moto. Tu único objetivo: dar vueltas al circuito a la velocidad del relámpago. Y funciona. **Las carreras son estimulantes e intrincadas, y hay montones de curvas peligrosas y baches que sortear.** Las motocicletas poseen una soberbia maniobrabilidad.

Puedes tomar curvas muy cerradas usando los botones laterales, e incluso girar en redondo activando una especie de lazo electromagnético a través del botón «círculo». El precio de tanto prodigio es que tardarás algún tiempo en alcanzar un dominio razonable de los circuitos. En contrapartida siempre tendrás ocasiones de mejorar tu velocidad. Además hay 20 motos diferentes a escoger, todas ellas con características de conducción específicas. Conclusión: *Jet Rider* es un juego muy difícil.

[1] ¡Muy bien! Te hundiste en el fango y viviste lo suficiente como para contarlo. [2] Puedes escoger entre 20 pilotos diferentes.




[1] Pantalla partida. El modo de dos jugadores es característico de Singletrac. [2] Todos listos para salir menos tú. ¡Ves como contigo no hay manera!

Hay un total de 10 circuitos de escaso parecido entre ellos. Al principio sólo puedes correr en tres pero, a medida que ganas competiciones, consigues acceso a los otros. Algunas de las carreras son verdaderamente «suicidas», como la que se desarrolla en dos rectas interminables unidas por dos curvas mortales. Otras te conceden mayores probabilidades de supervivencia. Y hay una especialmente endiablada: todo el circuito está constituido por bloques de hielo. Por otro lado, los gráficos son magníficos, sobre todo en las carreras junto a los lodazales y, en general, la experiencia en carrera se merece nuestro reconocimiento.

Sin embargo, *Jet Rider* tiene un talón de Aquiles: no transmite esa sensación de estar al borde del límite que ha hecho de *Destruction Derby 2*, *F1* o *Wipeout 2097*, los líderes del género. De todas maneras, si disfrutas con un juego de carreras bien difícil y con un modo para dos jugadores de factura impecable, no sería una elección desacertada.



Alternativas...

Wipeout 2097	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Jet Rider	7/10
Road Rash	8/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Muy brillante 8	■ JUGABILIDAD	Desde luego 7
■ SONIDO	*Surf* psicopático 7	■ PRESENTACIÓN	Corriente 6
■ ADICTIVIDAD	Desafiante 8	■ ORIGINALIDAD	Ninguna 4

Un título de carreras estrafalario y rotundo que merece un rincón en cualquier colección. Definitivo para quienes disfrutan con los juegos difíciles.

7 sobre 10

Cool Boarders

Por lo visto, el Snowboarding es el deporte de los que están al loro. Ahora ya puedes morder la nieve en polvo desde el cálido confort de tu sofá.











[1] Ese afán exhibicionista hará que te estrelles contra la valla publicitaria. Te quedarás inconsciente durante algunos segundos, se supone que por conmoción cerebral. [2] El descenso nocturno es particularmente peligroso. [3] Consigue una impresionante salida pulsando la tecla de salto una y otra vez hasta que llegues al primer giro. [4] Agarra la tabla ahora y conseguirás puntos extra. [5] ¿Qué pintan aquí las ruinas prehistóricas de Stonehenge?

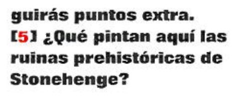
Éste es un juego que podría, y quizás debería, haber sido muy bueno. Por desgracia, no da la impresión de haber sido creado por los que practican este deporte, o ni siquiera por entusiastas de la PlayStation. Es verdad que es bastante divertido, pero los gráficos son mediocres y, en general, la experiencia de juego, muy limitada, con un montón de opciones que son meramente decorativas. Más de uno diría que eso también pasa con el verdadero Snowboarding, pero eso es harina de otro costal.

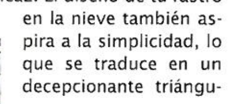
Toda la gracia del juego consiste en descender por una cualquiera de las tres pistas que elegir, **con la posibilidad de escoger entre 8 trajes y 6 tablas** de *Snowboard*. Las pistas ofrecen grados de dificultad diversos; la elección de indumentaria es irrelevante en la práctica; y sólo dos de las tablas tienen alguna utilidad: la veloz tabla alpina en las pruebas contrarreloj, y la tabla de efectos, para estilo libre.

Dispones de cuatro movimientos: giro, giro cerrado, salto y agarre. Se puede elegir con qué botones activar estos movimientos, pero la opción por defecto es bastante cómoda. Una vez has encontrado la configuración que mejor te va, busca el precipicio adecuado y practica los cuatro movimientos. Justo antes de aterrizar, suelta la tabla, corrige el giro, ajústatela de nuevo y ¡alehop! Acabas de dar un salto de 180º. O quizás de 360º, si el precipicio es especialmente escarpado. ¡Brillante! Repite esta hazaña y empezarás a acumular un montón de puntos sin haber utilizado ninguna habilidad especial.

Si te das de bruces contra el suelo, oirás un *way uncool —chungo—* por boca de un sujeto cuyas reiteradas groserías te empujarán a ir a la opción de configuración de sonido para hacerlo callar. De paso, deshazte también de la música. Se puede escoger entre 8 bandas sonoras, pero todas son pésimas: variaciones postpunkies para guitarra destinadas a atormentar tus oídos.

Así que ahora te hallas en medio de las silenciosas montañas sin otro sonido que el de la nieve que remueves a tu paso, un sonido suave que se hace más intenso en las curvas. Sencillo pero eficaz. El diseño de tu rastro en la nieve también aspira a la simplicidad, lo que se traduce en un decepcionante triángu-









[1] Es fácil ir cosechando puntos en los puestos de control si tienes suficiente tiempo, pero no hay que olvidarse de hacer puntos por velocidad durante el camino. [2] ¡Hurra! [3] No te detengas en esta casa. Nosotros lo intentamos infructuosamente.

Un Jugador				
	■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	UEP-Systems
	■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
	■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Arcade Carreras

Cool Boarders

[1] Empiezas otro descenso lleno de esperanza. Sin duda, acabará en tragedia. [Círculo] Caso omiso al paisaje; mejor fíjate en este giro de 360°. [2] El mejor tramo de la mejor pista está justo tras esta pequeña curva.



lo de puntos blancos intermitentes a la zaga de tu paso por la pista.

En cuanto a los gráficos, las cordilleras al fondo son impresionantes. Tanto es así que llega un momento que te preguntas por qué montaña se supone que estás bajando. Es entonces cuando descubres que la opción de primer plano es bastante chapucera. Los personajes se doblan hacia delante y atrás, pero no resultan muy convincentes. El mayor atractivo de *Cool Boarders* consiste en ejecutar los descensos con algo de gracia y destreza, objetivo difícilmente alcanzable cuando tienes a una especie de gallina caponata sobre tu tabla con toda la pinta de estar ebria. Antes o después, acabarás chocando y si tienes mala suerte, **rebotarás entre enormes monolitos de granito como si fueras una bola de la máquina del millón,** lo mismo que en la vida real, todo sea dicho. Sin embargo, lo que uno espera es un juego que permita caer sobre la tabla y seguir surcando las nieves.

El espíritu del juego se mantiene vivo cuando te caes por un barranco. Un descuido y te precipitas hacia una muerte segura. Pero, entonces, aparece un ángel invisible que te salva y te devuelve a la pista, con tabla y todo. Conclusión: ¿qué más da si te matas? Y así debe ser porque, al fin y al cabo, éste es un juego para pasárselo bien, no un juego de carreras que debas tomarte muy en serio. Hazte a la idea de que tu objetivo es hacer unas cuantas poses, mientras esquivas obstáculos, y todo lo demás no debería afectarte demasiado. Cuando logres hacer eso con una cierta soltura, quizás tendrás la impresión de que *Cool boarders* ha sido diseñado para satisfacer una demanda de súbita aparición y que no ha sido concebido o desarrollado como era debido antes de su lanzamiento comercial.

No es que sea un juego malo; de hecho, las pruebas contrarreloj pueden resultar divertidísimas y el descubrimiento de los distintos trucos te dará grandes satisfacciones. Pero le falta intensidad. No les habría costado tanto pensar ocho nombres para los *boarders*, en vez de referirse a ellos como hombre/mujer; ejemplar 1 al 4. También se podrían haber molestado en incluir una opción de carreras, ya que, a la larga, el único aliciente para seguir jugando consiste en mejorar los tiempos de descenso, es decir, repitiendo los mismo trucos con mayor rapidez.

Pero eso no es tan fácil. Una vez dominas el salto de 180°, e incluso te defiendes con el de 360°, nada te asegura que la próxima vez te vaya a salir bien. A menudo, cuando crees que has dado una cabriola completa en el aire, resulta que te falta medio giro para caer de pie. Si no lo logras, el juego se convertirá en una carrera endiablada para bajar la pista lo más rápido que puedas, o para hacer tantas piruetas consecutivas como sea posible. Todo ello con apenas un vago sonido de fondo como fuente de inspiración.





[1] La calidad del paisaje de fondo se pierde en los primeros planos. [2] Parece que estás a punto de «morder el hielo». [3] Eso es, sigue haciendo esa memez sin descanso.

Intro

El videoclip de introducción es bastante impresionante, por lo menos cuando se ve por primera vez. La opción de moviola es un atractivo añadido que te indica logros y fracasos y que puede llegar a ser más divertido que jugar.

Alternativas...

Aún no hay nada parecido a *Cool Boarders* para PlayStation.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Planos muy pobres 5	■ JUGABILIDAD	Frustrante 6
■ SONIDO	Apágalo 3	■ PRESENTACIÓN	Estilo *yanqui* 6
■ ADICTIVIDAD	Le falta intensidad 4	■ ORIGINALIDAD	Buena idea 8

Cool Boarders **ha intentado subirse al carro de lo último en deportes de nieve, pero deberían haber dedicado más tiempo a su concepción y desarrollo. Por lo menos no va de** ***puenting...***

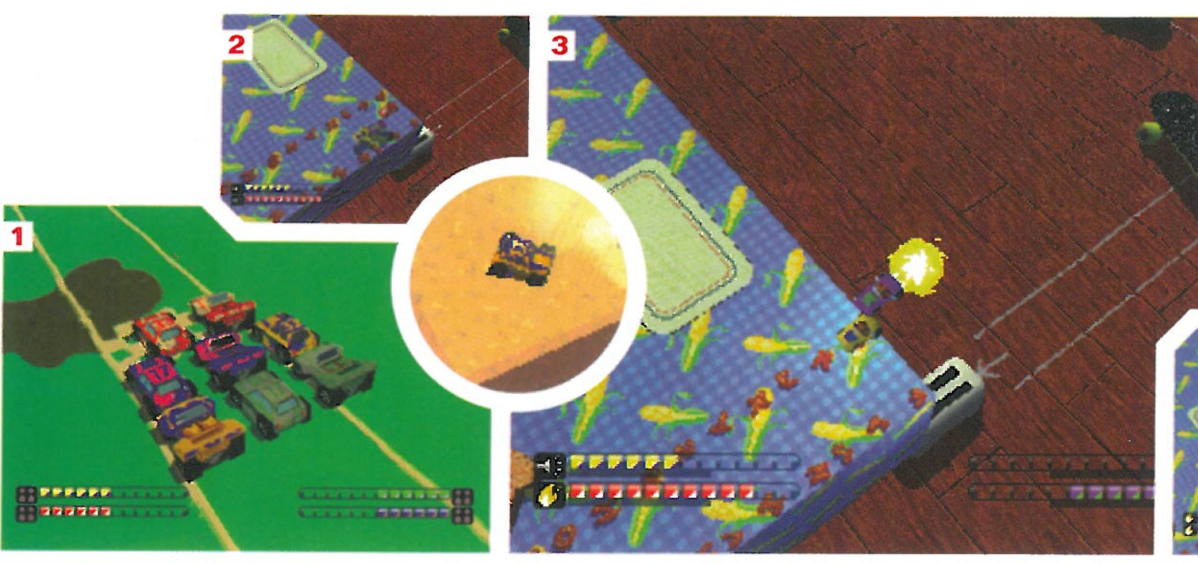


6 sobre 10

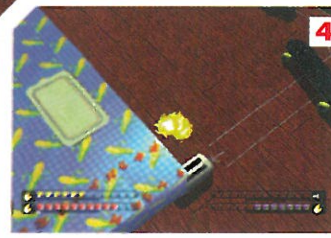


MicroMachines v3

«En el coche de papá nos iremos a pasear... Vamos de paseo ¡con MicroMachines! En un juego nuevo ¡con MicroMachines!»



[1] Los motores rugen ansiosos en la línea de salida. [2] Algunos de los vehículos se dirigen peligrosamente hacia tu desayuno. [3] Uno se acaba de tirar sobre la tostadora. Suponemos que para calentar motores. [4] Por lo visto no le ha sentado bien: se convierte en una bola de fuego dispuesta a amargarnos el desayuno.



Si evocamos esta vieja melodía de los payasos de la tele no es porque se nos haya reblandecido el cerebro, sino porque Konami lanza al mercado, en 32 bits y para PlayStation, la continuación de una saga que conocimos en 16 bits: *Micromachines V3.*

Recordemos las consolas de 16 bits. ¿Llegaste a jugar con alguna de las versiones de MicroMachine para aquel formato? ¿Alucinaste? Pues imagínate el mismo juego en 3-D, renovado y en una consola de 32 bits. Seguro que no tienes palabras. A nosotros nos sobran: la diversión, los gráficos y la jugabilidad hacen que este título sea una fuente inagotable de posibilidades. Mientras más juegues más te divertirás. Los coches, las barcas, los tanques..., todos van a una velocidad endiablada. Los gráficos en 3-D son impresionantes, mucho mejores que los que exhiben hoy en día la mayoría de los juegos. Pueden competir hasta ocho jugadores. Los personajes parecen reales. En fin, que se han superado.

Además de la intensidad de las emociones que provoca, lo más destacable de MicroMachines v3 son los gráficos. Detallados hasta límites insospechados, te permitirán ver los cereales que desayuna tu hermano, los zapatos de tu padre y hasta las garrapatas del perro. Traslada todo esto a los circuitos de carreras e imagínate lo que puedes encontrar en el asfalto de un circuito. ¡Bingo! También está.

Esta nueva versión de MicroMachines presenta varias novedades absolutas: con el *bonus icon* puedes acceder a armamento oculto, es decir, que ahora podrás atacar a tus rivales con bolas de fuego, con un martillo que provoca terremotos o con un dispositivo que saca a tu oponente de la pista y lo coloca en las últimas posiciones.

Puedes escoger el idioma que prefieres usar en tus comunicaciones con el programa. Ten en cuenta que cada vez que cambias de lengua, has de resetear la PlayStation, por lo tanto no puedes divertirte averiguando cómo se dice «¡quita de en medio, tortuga!» en árabe. A primera vista, esta opción puede parecer superflua: no es necesario saber inglés para jugar con la PlayStation. **Sin embargo hay un punto para el que es fundamental: la autoescuela. Si eres nuevo en *MicroMachines*, esta opción te salvará el pellejo.** Es tan simple como parece: un lugar donde te enseñarán a manejar los coches *MicroMachines*. También podéis ir a clase aquellos de vosotros que queráis refrescar conceptos. Cherry -uno de los personajes, que hace horas extras—se prestará gentilmente a instruirte en la conducción de algunos de los coches. Ve con cuidado, porque si te equivocas te echará una buena reprimenda en el idioma que hayas seleccionado, ¿recuerdas?



La selección del vehículo es una aventura en sí misma. Los candidatos son innumerables, desde utilitarios —¿trucados?— hasta tanques del ejército, sin olvidar autocares, lanchas, vehículos 4x4, fórmulas 1 y cualquier otro modo de locomoción mecánica que se te ocurra. Tras horas y horas jugando, llegarás a la conclusión de que hay 32 vehículos disponibles. En fin, una barbaridad.

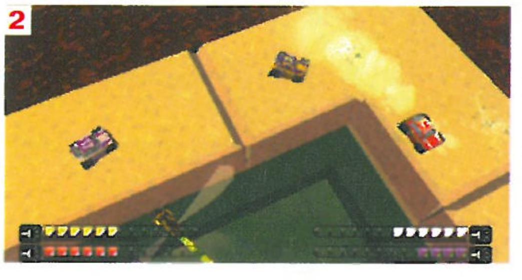
MicroMachines v3 tiene cuatro modalidades de competición. La primera, *Uno contra uno*, se explica con cuatro palabras: tú contra la consola. En un principio

Puedes escoger el idioma que prefieres usar en tus comunicaciones con el programa.

Ocho Jugadores				
■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	Codemasters
■ DISPONIBLE	Abril	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Juego de carreras







[1] La presentación de las modalidades destaca por un cierto gusto por... el mal gusto. [2] Una intrincada carrera al borde del precipicio. [3] Y de postre...un helado de difícil digestión.

puedes escoger entre tres circuitos. Cuando los hayas superado podrás acceder al siguiente grupo de tres. Y así hasta el completar los seis grupos. Cada vez que superas uno grupo, eres premiado con los coches de tus rivales. Si eres derrotado tres veces, pereces.

A lo largo del juego, se puede observar un conjunto de ocho luces en el lado izquierdo de la pantalla. Al principio, la mitad son de tu color, la otra del color de tus oponentes. El ganador es el que invade la barra de luces de su rival hasta volverla toda del suyo.

La segunda modalidad, el desafío, consiste en una carrera entre tu personaje y otros tres coches seleccionados por la consola. Funciona igual que el modo *Uno contra uno*: hay varios grupos de tres coches que se suceden a medida que obtienes victorias. También aquí dispones de tres vidas. La tercera modalidad, *Desafío contrarreloj*, no es más que eso: tú contra el reloj. La PlayStation impone unos registros y tienes que superarlos. Como en el caso anterior, los retos a superar se agrupan de tres en tres y puedes llegar demasiado tarde a la meta hasta tres veces.

La última de las modalidades es la *Individual contrarreloj*. La fórmula es todavía más sencilla: estás solo contra el cronómetro en una carrera de una o tres vueltas. Es un reto personal: «¡Puedo hacerlo en la mitad de tiempo!» El modo de desafío seleccionado incide directamente en la cantidad de circuitos a los que puedes acceder. Según el desafío, podrás ir a uno o a otro. Además, tu nivel de destreza al volante también influye. En total hay 48 circuitos donde correr.

En *MicroMachines V3* encontramos ocho pilotos con habilidades y personalidades distintas. Bonnie, Chen, Cherry, Dwayne, Jade, Jethro, Spider y Walter (pausa para respirar), que se apresuran a saludarte al principio del juego. Todas y cada una de sus características son exclusivas. Su temperamento y movimientos son únicos y personales. ¡Incluso hablan! Elige a tu preferido desde el primer momento. Ten cuidado cuando cierres el juego, porque si no grabas el personaje se borrarán todos lo récords que haya podido batir.

Otro de los puntales del juego es el modo de equipo. Sólo *MicroMachines v3* permite un modo de dos jugadores con un solo mando. Tus problemas empiezan cuando tu compañero de joypad es más fuerte que tú. Pero aún hay más. Si tienes el multitap, hasta ocho jugadores podrán jugar en tu consola.

Como suele ser habitual, hay tres niveles de dificultad. *Principiante* es el idóneo para familiarizarse con el manejo de los coches. El nivel *Medio* es más difícil de lo que cabría esperar dado su nombre. Hace falta mucha pericia para competir sin hacer el ridículo. Y entonces llega lo más *Difícil*. En este estadio, lo mejor es no decir nada. Compruébalo tú mismo. Te quedarás boquiabierto cuando veas de qué son capaces tus contrincantes con tal de lograr una marca digna.

Con todas estas explicaciones, y poniendo un poco de tu parte, puedes llegar a convertirte en un serio aspirante a superar el nivel... *Principiante* (¡ja,ja,ja!) Si lo consigues algún día, puedes compartir tu dicha con el mundo vía Internet. Entras en la Web (*http://www.codemaster.com*), buscas el *MicroMachines V3 Hall of Fame*, e introduces tus récords.

Pero no creas que podrás hacer trampas y teclear las marcas que algún día soñaste: para poder dejar grabado un récord, debes proporcionar además el código de validación, que sólo se te facilita cuando bates el mejor registro de tu PlayStation.



[1] [2] y [3] No es fácil llegar a controlar el siguiente nivel sin haber conseguido suficiente destreza en el nivel de principiante.







Alternativas...

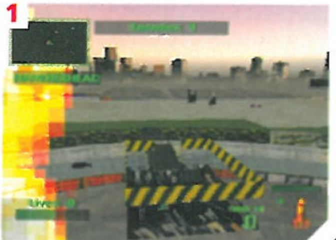
F1	9/10
Wipeout 2097	9/10

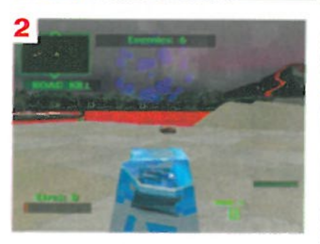
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Buenísimos 9	■ ACCIÓN	Infinita 9
■ SONIDO	Motores y claxon 7	■ PRESENTACIÓN	Mediocre 6
■ ADICTIVIDAD	Hasta el agotamiento 9	■ ORIGINALIDAD	No la necesita 7

Lo mejor del juego es jugarlo. Mientras más veces lo cargues, más provecho le sacarás y más opciones descubrirás. Está lleno de gratas sorpresas.

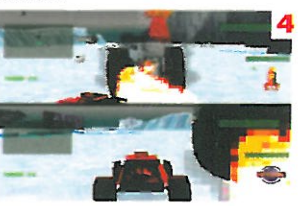
8 sobre 10







[1] También se pueden cambiar las vistas. [2] Vaya, un ataque de rayos congeladores. [3] Mr. Slam es un hombre terrorífico de verdad. [4] ¡Mmmh! Las delicias de un cara a cara en las nieves árticas. [5] Así es cómo hay que ir... envueltos en llamas.





Twisted Metal World Tour

Causa furor, no importa dónde vaya. Estás ante un juego de carreras abrasador, con la maniobrabilidad más fluida y un raudal inagotable de posibilidades por descubrir.



Sorpresas agradables: gracias a ellas la vida merece la pena. Son esas cosas que llegan cuando menos te las esperas. Hay incluso una palabra que designa la agradable sensación que nos producen: «serependismo». Pues bien, cuando has estado jugando a *Twisted Metal World Tour* durante unos 15 minutos y de pronto la torre Eiffel se desmorona y aparece un puente que nos conduce a salvo a una azotea, lo menos que se puede decir es que ése es un momento de serependismo.

Esa misma sensación nos embargó cuando estábamos poniendo bombas en el metro de Hong Kong y nos encontramos de repente con el primer vagón viniendo hacia nosotros dispuesto a arrollarnos. Como ves, *Twisted Metal World Tour* está lleno de sorpresas.

Pero ¿de qué va el juego? La idea básica es que estamos metidos en una especie de campeonato mundial de automovilismo para gladiadores. Algo así como Mad Max, pero fuera de Australia. Recorres cada uno de los ocho niveles (París, Moscú, Los Ángeles, Hong Kong, etcétera) en uno cualquiera de los 12 coches para elegir, y te sirves de balazos, bombas, rayos láser, napalm, y lo que proceda, a fin de machacar a tus rivales.



La conducción es excelente y, como era de esperar, los modelos son muy diversos: hay coches de matones, de policía, una enorme excavadora, una moto, un siniestro camión de helados y un tanque, por citar sólo algunos. Cada coche tiene su propio sistema de ataque especial: la excavadora agarra los demás coches y los golpea contra el suelo repetidamente; el coche de policía está provisto de un imán especial que desvía a los demás coches de su trayectoria, haciéndolos girar sin control (un recurso extraño, pero muy útil); cada coche puede hacer algo diferente.

Lo que hace de *Twisted Metal World Tour* un gran juego es su riqueza de posibilidades. Lo primero es que en cada nivel hay un montón de cosas escondidas que tardarás años en encontrar. Lo segundo es su increíble y fluida maniobrabilidad

El juego te enfrenta con una selección azarosa de contrincantes; el último que quede en pie pasa al siguiente circuito. Jugar una partida lleva bastante tiempo, digamos que una media hora. Con cada avance, obtienes un código para el siguiente nivel. Si no quieres ir avanzando a través de niveles ya programados, puedes



EDITOR	Sony	FABRICANTE	Singletrac
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	Car 'em up

Intro



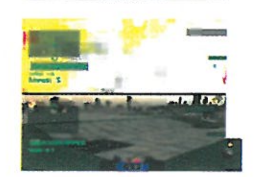



[1] En la intro de estilo Manga —algo cutre pero ingeniosa— conocemos a Calypso, el malvado genio responsable de todo el tinglado. [2, 3, 4] El año pasado (en el *Twisted Metal* original), Los Ángeles quedó totalmente devastada tras la carnicería. [5] Así que este año habrá que ir a por el resto del mundo (risa maníaca).





[1] «Pues sí, me gustaría vivir en Montmartre, en un ático con terraza y vistas a la Torre Eiffel» [2] ¿Es ése el famoso logotipo de Hollywood? [3] Se parece realmente a Los Ángeles... excepto en que Los Ángeles es todavía más feo.

La opción para dos jugadores es una de las más logradas hasta la fecha. Incluso si el área de juego se parte en dos para los participantes, esto no plantea mayores dificultades a la hora de jugar.

crear tu propio nivel. Elige uno de los ocho niveles, selecciona hasta seis contrincantes, y ya está. Existen también dos variedades en el modo para dos jugadores. Se puede jugar en cooperación, ayudándose a avanzar a través de las partidas, o bien hacerlo el uno contra el otro.

Pero lo que hace de *Twisted Metal World Tour* un título tan bueno, es su riqueza de posibilidades. Lo primero son las sorpresas de las que hemos hablado con anterioridad. Cada nivel tiene un montón de cosas escondidas que tardarás años en encontrar. Lo segundo es su increíble y fluida maniobrabilidad. **Pronto te hallarás realizando los más espectaculares giros y trompos en tu vehículo favorito**, y lo mejor es que lo harás por instinto. El coche se convierte en algo vivo, se mueve y se retuerce en tus manos, pero siempre permanece bajo tu control. La maniobrabilidad también ostenta una espléndida variedad de matices. Al igual que en los mejores *beat 'em ups*, también existen combinaciones. Así, si pulsas la secuencia adecuada de teclas, puedes disparar hacia atrás, descubrir una nueva arma de la que no tenías constancia, o dar vueltas en el aire.

Lo mejor de todo, sin embargo, es la forma en que las distintas características de los vehículos se ponen de manifiesto. Pronto se llega a conocer a los enemigos, y todas las cosas que pueden hacer. No hay nada más terrorífico que descubrir que «Mr. Slam», la enorme excavadora, viene pisándote los talones y está a punto de aplastarte.

Puedes estar seguro de que sucederá: todos los vehículos tienen sonidos asociados a ellos, así que siempre se sabe cuándo están cerca. Mr. Slam tiene ese característico y desagradable claxon de enorme camión, el furgón de los helados una musiquita espeluznante, y así cada vehículo. Lo que en apariencia es un sencillo juego de coches, nos ofrece todo tipo de detalles y una acción trepidante.

Te pasarás horas jugando a *Twisted Metal World Tour* antes de llegar a conocerlo del todo. 

Un buen sitio donde refugiarse

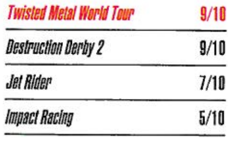





Hay toda clase de lugares secretos que visitar en *Twisted Metal World Tour.* [1] Vas conduciendo tranquilamente, pensando en tus cosas, y de pronto te das cuenta de que la torre Eiffel se está desmoronando. [2] Puedes adentrarte en ella. [3] En Holanda, te puedes esconder en los molinos de viento. [4] Y en Hong Kong, están los metros.



Alternativas...



Twisted Metal World Tour	9/10
Destruction Derby 2	9/10
Jet Rider	7/10
Impact Racing	5/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Rápidos y atractivos 8	JUGABILIDAD	Fantástica 9
SONIDO	Muy logrado 8	PRESENTACIÓN	Acertada 7
ADICTIVIDAD	Elevadísima 9	ORIGINALIDAD	Limitada 5

Twisted Metal World Tour **es un juego increíble que honraría cualquier consola PlayStation. Una vez empieces, no podrás parar.**

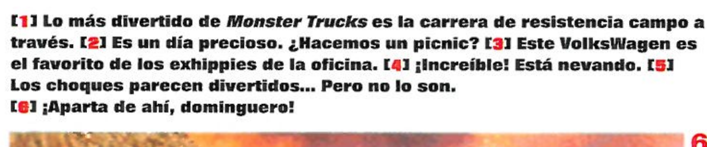




Monster Trucks

Desarrollado por Reflections, los responsables de *Destruction Derby*, este juego de diplodocus con ruedas, suscitó las expectativas del personal. Carreras, colisiones, pruebas de resistencia... Suena todo muy sugerente, pero ¿será suficiente para convencerte?



[1] Lo más divertido de *Monster Trucks* es la carrera de resistencia campo a través. [2] Es un día precioso. ¿Hacemos un picnic? [3] Este VolksWagen es el favorito de los exhippies de la oficina. [4] ¡Increíble! Está nevando. [5] Los choques parecen divertidos... Pero no lo son. [6] ¡Aparta de ahí, dominguero!



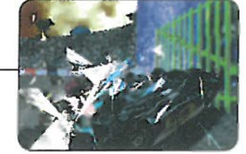


¡Cuando supimos que el equipo de *Destrucion Derby 2* —nuestro juego de carreras favorito— estaba enfrascado en *Monster Trucks*, se armó un gran revuelo en la redacción: **«¡Será increíble! La de tortas que nos vamos a dar unos a otros, y a una velocidad endiablada».** Nos imaginábamos al volante de uno de esos fantásticos camiones destrozando la suspensión sobre las dunas del desierto o través de desfiladeros rocosos. ¡La espera se nos hizo insoportable!



¡Tachán! Y entonces llegó el juego que parecía que iba a colmar todas nuestras expectativas: un montón de camiones (mira la página siguiente), tres tipos de pruebas —circuito de carreras, campo a través y colisiones— y unos gráficos alucinantes... Sin embargo, *Monster Trucks* no es tan fabuloso como prometía. No es un juego malo, ni mucho menos. De hecho es un juego de carreras muy digno, pero... en fin, mucho ruido y pocas nueces.

El problema es que el juego carece de esa chispa que te engancha a la pantalla hasta el amanecer, ese influjo maléfico indispensable en cualquier juego de carreras que se precie. Con *Monster Trucks* no experimentarás ese sentimiento de poder que proporcionan las carreras de camiones. Los choques entre vehículos o contra el suelo no son tan espectaculares como deberían, así que en ningún momento tienes la impresión de estar conduciendo «monstruo» alguno. Como las carreras de camiones no son tan veloces como las de coches, ***Monster Trucks* es menos apasionante y adictivo que *Destruction Derby 2, Wipeout 2097* o *Formula 1*.**



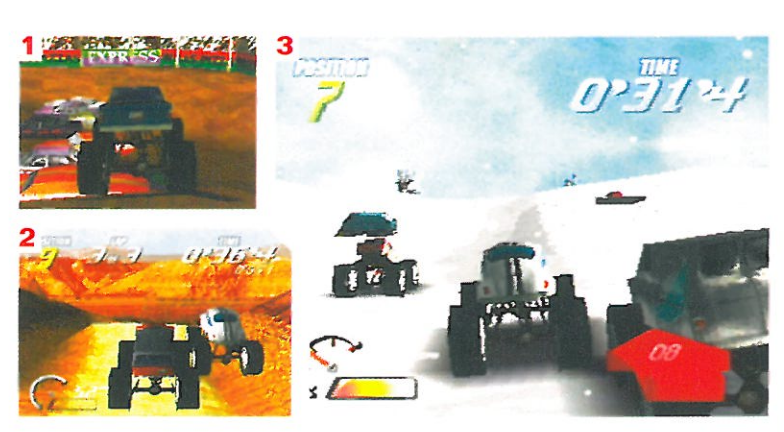
Es en el meollo de la competición cuando estas insuficiencias se hacen especialmente manifiestas. Echar de la pista a los otros vehículos es una gozada, y nos encanta escalar los muros de los circuitos; pero ¿por qué no se nos dispara la adrenalina en ningún momento, tra-

Un montón de camiones, tres tipos de pruebas y unos gráficos alucinantes... Sin embargo, *Monster Trucks* no es todo lo emocionante que prometía





EDITOR	Sony	FABRICANTE	Reflections
DISPONIBLE	Previsto 25 de abril	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	N/D	GÉNERO	Juego de carreras



[1] Hay un pequeño maletero para ayudarte a ganar peso y hacer más daño a los otros coches. [2] Como *DD2*, *Monster Trucks* te permite realizar saltos mortales. [3] En la carrera campo a través, la gran flecha roja que hay en el extremo inferior derecho de la pantalla te indica el camino que debes seguir. [4] Tracción en las cuatro ruedas. Nos ayudará a no caer al precipicio que viene tras la curva.



tándose un juego de carreras? La prueba de resistencia campo a través es la parte mas entretenida. Después de todo, para eso están hechos esos camiones: para desmadrarse por caminos de cabras. Si se toman atajos por entre las colinas y se dan botes sobre las dunas, se recrea mucho mejor la emoción de las auténticas carreras de camiones.

La tercera parte del juego es la más decepcionante. El sonido de los choques es muy espectacular, pero en conjunto resulta monótono. Los gráficos carecen de la resolución suficiente como para poder apreciar el daño causado a otros vehículos cuando los arrollas y no hay ventanas desplegables ni cuadros que proporcionen ese tipo de detalles. En lugar de eso hay un contador en la esquina de la pantalla que indica los desperfectos que estás causando. **No vayas a creer que es un mal juego, porque dar unas vueltas al volante de uno de esos monstruos puede ser muy entretenido.**

Es una lástima que no puedas destrozar los escenarios... con lo divertido que sería llevarte las casas por delante.

Todo lo que haces es pasar sobre ellas. Además es muy complicado cargarte los otros camiones. Así que al final lo que nos queda es un juego de carreras más lento de lo normal. Y cierto sentimiento de insatisfacción.

Alternativas...

Destruction Derby 2	9/10
Twisted Metal World Tour	7/10
Monster Trucks	6/10

¿Con cuál te atreves?



¡Qué difícil es escoger! Como ya te dijimos, nos encanta el VolksWagen [3]. También estamos muy orgullosos del Escarabajo [8], por no mencionar el gran tanque de Nail [7].



[1] Hacia el horizonte. [2] Pararemos para comer dátiles. [3] ¡Menuda catástrofe ecológica! Los camiones parecen haber acabado con la fauna y flora de esta reserva natural.



VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS	A-lu-ci-nan-tes 9	ACCIÓN	Bueno, pero lento 6
SONIDO	Como si estuvieras allí 7	PRESENTACIÓN	Mediocre 5
ADICTIVIDAD	Poca variedad 5	ORIGINALIDAD	Un pelín diferente 7

En realidad no es lo que esperábamos. *Monster Trucks* debería haberle echado un vistazo a *Twister Metal World Tour* antes de salir del garaje.

6 sobre 10



Road Rage

Un título muy furioso, pero lo cierto es que no tendrás ánimo para partir la cara a nadie más que a ti mismo cuando juegues por primera vez con este clon de *Wipeout* de Konami.

Y es que un clon de *Wipeout* no puede ser más que lo que su nombre indica. La trama es simple, pilotas tu nave flotante por uno de los cuatro circuitos contra un puñado de otras naves espaciales, que el ordenador controla. Y, aquí se acabó la historia.

No hay que disparar, no hay entrada a boxes y, por desgracia, no hay diversión. Sin embargo, se puede elegir para cada carrera entre un montón de naves y, según declaran los propios fabricantes, se han diseñado las características de manejo de manera individualizada para cada una de ellas, de modo que cada nave sea distinta a las demás. Un aspecto importante a considerar en las carreras (y muy a menudo olvidado) es la capacidad de tomar las curvas sin estamparse contra los muros. Aquí, como en *Wipeout 2097*, las colisiones no son catastróficas pero si chocas unas cuantas veces ya puedes despedirte de ser el ganador de la vuelta más rápida.





[1] Una vista desde atrás y contigo en la última posición. Éste es uno de los circuitos más difíciles, y no es broma. [2] Las moviolas impresionan de verdad, pero sólo querrás verlas si has hecho una buena carrera.

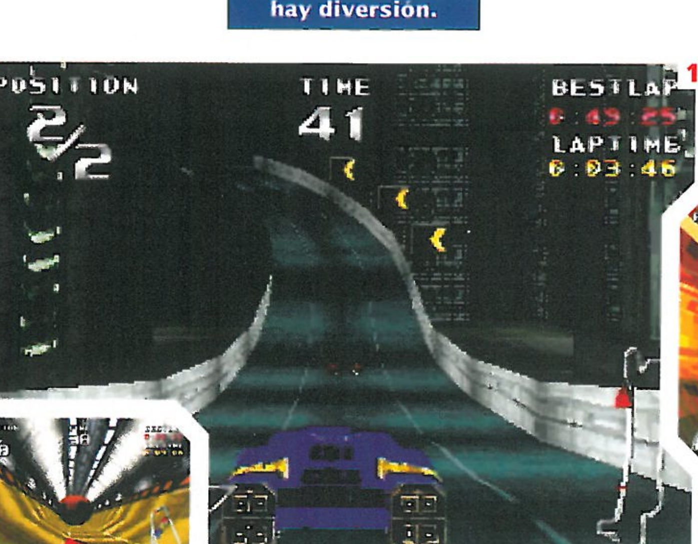
Los controles son los típicos, para girar se usan las teclas de dirección, con la posibilidad de conseguir ladear más la nave usando las teclas laterales. El apropiado uso de éstas (que al parecer controlan los alerones de tu nave) es lo que, al fin y al cabo, marcará la diferencia entre ser el ganador de la carrera o tener la humillación de ser el último.

Tuya es la decisión final, puedes elegir entre una nave lenta pero que gira muy bien sin ni siquiera necesitar las teclas laterales o una rápida pero con la contrapartida de que tarda más de media hora en dar un simple giro, a no ser que dependas totalmente de las teclas laterales. Por otro lado, deberás convertirte en un experto en el control de la nave más veloz de todas si quieres conservar una mínima esperanza de batir algún record en competiciones de vuelta rápida.

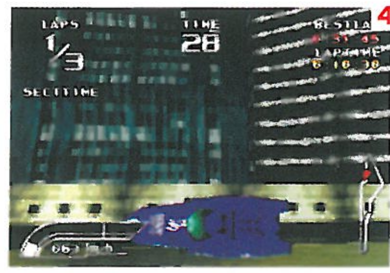


Los cuatro circuitos varían desde el recorrido más sencillo de todos, el llamado principiantes A —un cir-

No hay disparos, no hay entrada a boxes y, por desgracia, no hay diversión.







[1] Tú contra un solo rival computerizado. Véncelo y te apropiarás de su nave. [2] Alaridos en un túnel. Por suerte, es majo y muy recto. [3] Una perspectiva de la pista ondulante desde la cabina. [4] Es vital usar las teclas laterales, además de las de dirección para ganar; pero es muy fácil que se recaliente la máquina y pierdas del todo el control. Como en esta ocasión.

VEREDICTO — PlayStation Magazine

GRÁFICOS	Flojos 4	JUGABILIDAD	(Bostezo) 4
SONIDO	Olvidable 3	PRESENTACIÓN	Mediocre 4
ADICTIVIDAD	Corta 3	ORIGINALIDAD	No, la verdad 2

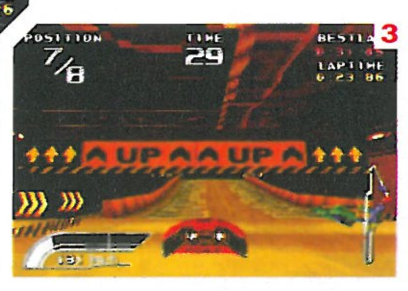
Un clon de *Wipeout* que es peor que el juego que lo inspiró. Unas cuantas naves con distintas características de manejo no es garantía suficiente para disfrutar un viaje un viaje de placer.

5 sobre 10



■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	ECJT
■ DISPONIBLE	No	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	No disponible	■ GÉNERO	Conducción







[1] Una introducción muy dramática. Y repleta de mala uva. [2] Otra nave, otro circuito. Otra última posición. [3] Adelantando a un rival. [4] Quizá esté inclinado, pero el ordenador se encarga de todo mientras pasas por aquí.

cuito plano que consta de monótonas rectas con tan sólo un par de curvas en horquilla—, pasando por el de principiantes B hasta Intermedio y Experto, donde pasas de una curva a otra. Y junto al incremento de giros y vueltas notarás un mayor número de saltos, secciones verticales y todo tipo de ondulaciones que, como mínimo, le dan un toque de emoción al juego. Bueno, sería aún más emocionante si la velocidad de formación de gráficos no fuera tan sumamente lenta, lo cual provoca a menudo que veas cómo se configuran delante de tus narices pedazos de circuito, en especial, al pasar por una curva particularmente inclinada.

La inclusión de cuatro modos de juego tiene por función aumentar la duración y posibilidades de juego. Speed Race es el típico «tú contra las otras naves en una carrera de tres vueltas«, Time Attack es «tú contra los récords a la mejor vuelta» y Battle CPU es donde competís tú y una nave controlada por la PlayStation y normalmente imbatible.

Si ganas a la máquina en este modo, la nave vencida se añade a tu lista de naves disponibles (pero no esperes que se te dé demasiado bien a la primera). Y, por último, tienes el modo Free Run, donde lo único que haces es ir dando vueltas y más vueltas por cada uno de los circuitos casi indefinidamente. Esto es así porque tanto en Free Run, como en los otros modos, sólo tienes unos cuantos segundos para pasar a los controles, y el juego termina cuando no consigues llegar a uno. Es poco probable que esto pase durante una carrera, así que prácticamente puedes ignorar el límite de tiempo mientras compites.

De todos modos, las conversiones de recreativas no son famosas ni por su variedad ni por su longevidad; *Road Rage* tiene la ventaja de que puedes competir contra naves y cronómetros grabados en una tarjeta de memoria, de modo que hay aseguradas muchas horas de diversión retando a los amigos.

El mayor problema del juego es su incapacidad de generar tensión y emociones fuertes. Un ratito aprendiendo a volar/conducir ofrece buenos resultados, ya que consigues controlar la nave y eliminas la frustración de ir saltando de un lado a otro de la pista, aunque es del todo improbable que sientas correr la adrenalina al cruzar la línea de meta.

Alternativas...



Wipeout 2097	9/10
Ridge Racer Revolution	8/10
Hi-Octane	6/10
Road Rage	5/10

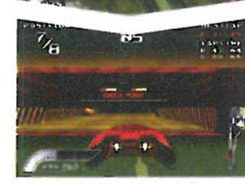
Lo que el juego necesita es algo que le dé variedad; lo de los atajos está bien, pero, ¿qué tal si introducimos algo de armamento?

Lo que el juego necesita es algo que le dé más variedad, emoción; lo de los atajos en las pistas más difíciles está muy bien, pero ¿qué tal algún tipo de armamento? (La verdad es que hay ciertas armas, pero no consigues nada con ellas) ¿Qué tal unos rivales que te adelanten si cometes una serie de errores? Tal como es, el juego resulta muy soso. Memoriza un circuito, aprende a manejar la nave más difícil y no quedará mucho más, excepto el modo Battle CPU, para ponerte a prueba.

El sonido es martilleante, monótono, estridente tal y como era de esperar, los gráficos son más bien flojos (no es un juego de aquellos que te hará enorgullecer delante de los amigos) y en conjunto queda un juego de carreras que no responde ni a las exigencias mínimas de este tipo de juegos. Si quieres un consejo déjate de fantochadas y ve a por algo como *Wipeout 2097* (si quieres una nave flotante), o espera a *Rage Racer* (PrePlay, página 22).

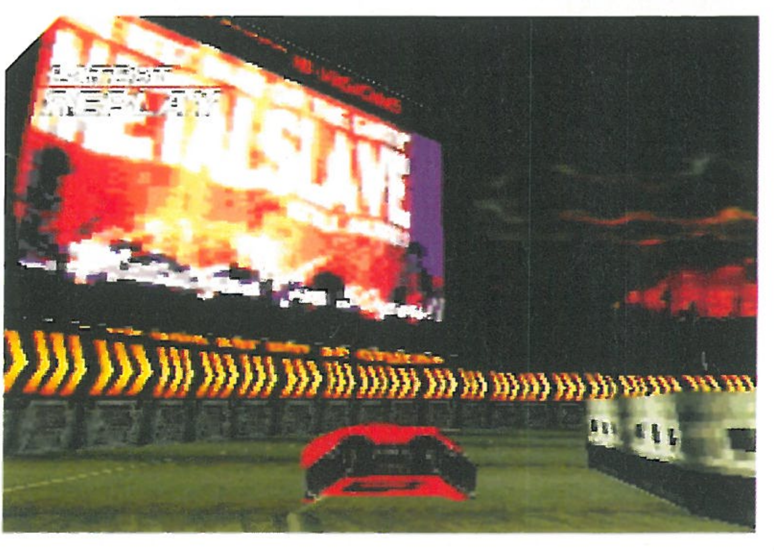








[1] Irás de un lado a otro de la pista si no usas como debes las teclas laterales para tomar las curvas. [2] Pero prueba a usarlas cuando cojas velocidad...



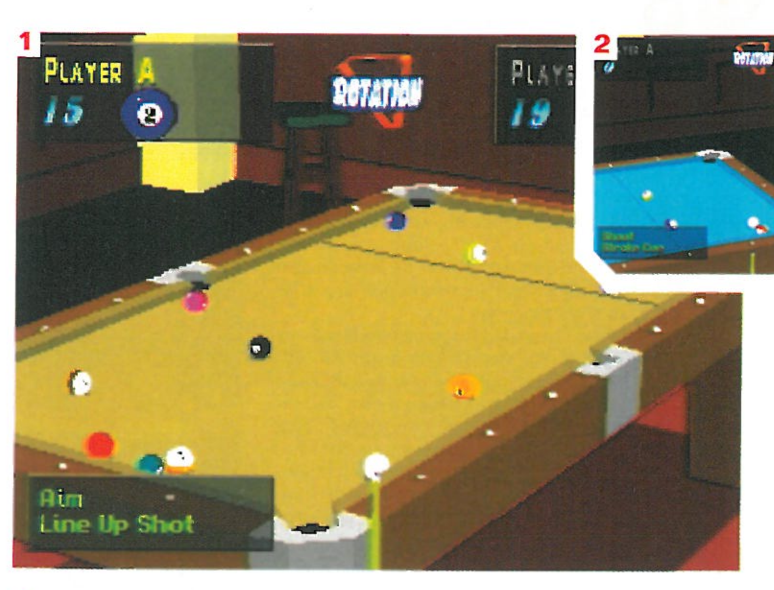




EDITOR	Virgin	FABRICANTE	Interdate/Celeris
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	6.990 pesetas (aprox)	GÉNERO	Simulador de billar

Virtual Pool

¿Que no hay billares cerca de tu ermita? Tranquilo, con este juego puedes convertir tu sancta sanctorum en un antro de depravación. *Virtual Pool* acerca el taco al eremita más recatado.

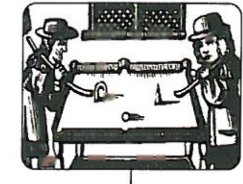


[1] Después de un rato, es fácil predecir los golpes. Éste fallará. [2] A diferencia del bar, aquí puedes cambiar el color de la mesa a voluntad.

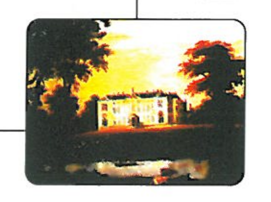
Existe una larga y noble tradición de videojuegos de billar, la mayoría de ellos excelentes. Dejemos a un lado las conjeturas sobre si esto está o no en relación con el hecho de que los programadores se pasen horas y horas jugando al billar en el bar. Cualquiera que sea el motivo, tenemos el placer de anunciar que esta gran tradición se perpetúa con el magnífico *Virtual Pool*.

Lo que *Virtual Pool* nos ofrece es un simple y llano mecanismo de billar al que se le ha añadido un fantástico abanico de opciones. La palabra clave para definir este mecanismo de billar es *jugabilidad*. Cualquier golpe que se pueda ejecutar en una mesa de billar, está a tu alcance en este juego. Y como te ofrece una acción perfecta sin el fastidio de tener que hacer un puente cuando las bolas están demasiado juntas, te permite realizar todos esos golpes que sabías que eran posibles en la vida real y que nunca habías ensayado porque carecías de la destreza necesaria. Una vez superada la etapa inicial de aprendizaje —cada tecla tiene su cometido—, descubrirás que *Virtual Pool* es casi tan fácil y agradable como echar una partida de billar en el bar.

Además de esta increíble jugabilidad, este juego te obsequia con algunos extras realmente cautivadores. Cuenta con un enorme archivo de secuencias de vídeo animado con todos los golpes imaginables —algunos de imposible ejecución—, y que puedes consultar siempre que quieras. Mejor aún, si quieres practicarlos, hay una opción especial de entrenamiento que reconstruye la mesa tal y como estaba en el vídeo para que intentes el golpe por ti mismo. **Hay también una Historia del Billar muy del estilo de los Monty Python que brilla por su comicidad.**







En *Virtual Pool* tienes la oportunidad de introducirte en el mítico mundo del billar sin poner un pie en uno de esos dudosos antros que tus mentores tanto desaprueban. Practica inmoderadamente, siguiendo las reglas para aprender las distintas variedades de billar. Cuestión de bolas.

Alternativas...

Virtual Pool es el único juego de su clase disponible para PlayStation.





[1] El ordenador nos ofrece una amplia gama de rivales, con hilarantes nombres que van desde lo más terrible a lo más temible. [2] Cambia el ángulo de la cámara para acertar de lleno.

Tricky

[1] La sección de golpes difíciles es una de las grandes bazas del juego. Primero te muestran cómo lo hace un profesional. [2] Luego, practícalo por ti mismo.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Funcionales 7	JUGABILIDAD	Magnífica 9
SONIDO	Variado 7	PRESENTACIÓN	Excelente 9
ADICTIVIDAD	Eterna 8	ORIGINALIDAD	Escasa 4

***Virtual Pool* tiene una presentación increíble y es tan fácil de jugar que es la alternativa ideal a los ejercicios espirituales matinales.**

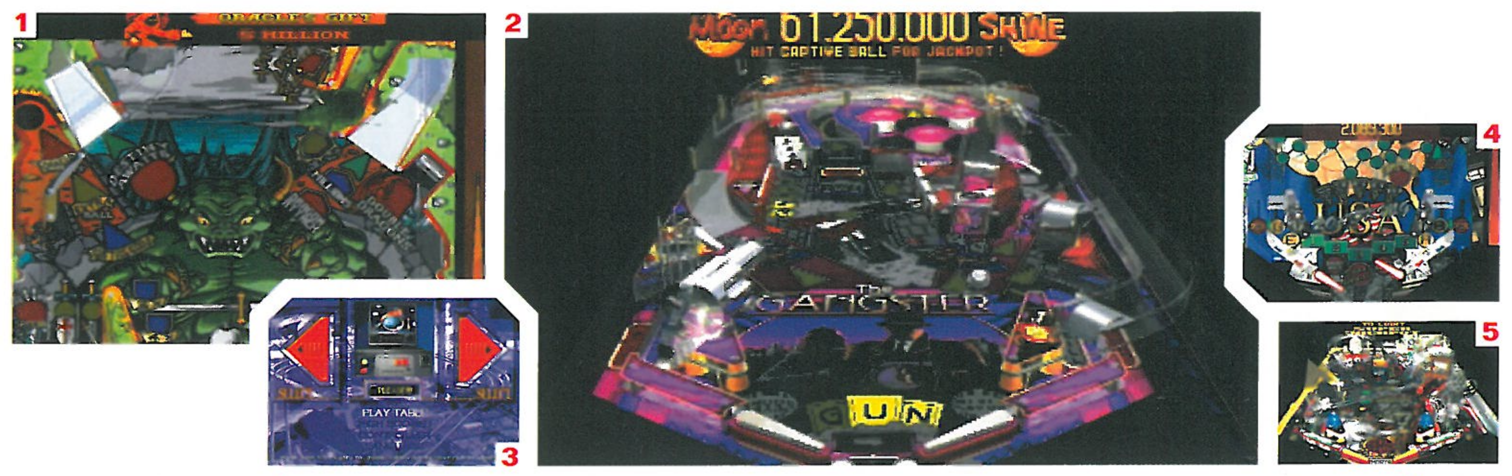


■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	NMS Software
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.990 pesetas	■ GÉNERO	Pinball









[1] *Tilt* adopta ese principio común a todos los juegos del género: sólo se muestra la zona de la mesa por la que pasa la bola. [2] ... con excepción del bienintencionado, pero inútil, modo en 3-D. [3] Mesa de selección. [4] Mesa de carreras. [5] Mesa del horror.

Tilt

Si los futbolines no son lo tuyo, lo mejor que puedes hacer es adentrarte en el mundo de Tilt. O mejor no.

Comencemos por las definiciones. Un *tilt*, también conocido como «falta», es lo que ocurre cuando una partida en el *pinball*, o «millonce-te» va tan desastrosamente mal que la mesa se apaga y se acaba perdiendo la partida y el dinero. Normalmente se debe a que el jugador se pasa de listo al mover demasiado la máquina para desviar la bola metálica a su terreno (y no al que la gravedad y la impericia del jugador la conducen en realidad). Bien, pues *Tilt* es precisamente el término apropiado para un juego tan desagradable como el que nos ocupa.

Empecemos con la retahíla de despropósitos: la atmósfera del juego es tan envolvente como la de un supermercado, lo que se podría explicar por la naturaleza plana de los gráficos en 2-D. Debemos advertir que el **cacareado modo en 3-D es de nula utilidad, al no darte opción a calcular el ángulo que lleva la bola cuando viene hacia ti**. Que la bola parezca recortada de un paquete de cereales tampoco contribuye a crear un escenario de absorbente realismo.

En contrapartida, cabe señalar la buena calidad de la música o la presencia de seis mesas, cada una de ellas con su propia temática, inspirada en los auténticos millonce-tes de las salas recreativas.. Pero los defectos del juego superan los aciertos. Por ejemplo, en la carátula del CD se afirma que la bola se desplaza respetando las leyes de la física. Ni hablar. Si mantienes los *flippers* en alto y la bola corre hacia ellos, ésta queda retenida en el extremo de uno de ellos, con independencia de la velocidad a la que iba.





[1] Basta con observar este detalle para apreciar la gran calidad de este juego (eso es broma). [2] Algunos de los gráficos son espléndidos (eso no).

Aparenta desplazarse a la perfección, ya que describe los ángulos exactos propios de una mesa bien nivelada, pero los millonce-tes reales no son así, ya que siempre entran en juego elementos fortuitos. El mero hecho de apoyarse en la mesa, por ejemplo, altera la trayectoria de la bola.



También cabría tener en cuenta las secuencias de vídeo animado, irritantes en extremo cuando interrumpen sin piedad el desarrollo del juego en ciertos puntos del circuito. Y todo para mostrar cómo la bola cae en un agujero. Cautivador. Además... En fin, ya debes haberte hecho una idea.



Alternativas...

Pro Pinball — The Web	7/10
Extreme Pinball	3/10
Tilt	2/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Elegantes pero insulsos 4	■ ACCIÓN	Inexistente 1
■ SONIDO	Muy bueno 8	■ PRESENTACIÓN	Adecuada 5
■ ADICTIVIDAD	Nula 1	■ ORIGINALIDAD	¡Cuántas mesas! 3

Tilt es la prueba de que crear juegos es algo más que un batido de sonidos, imágenes y algo de acción. La jugabilidad brilla por su ausencia.

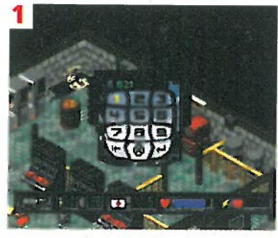
2 sobre10





Crusader: No Remorse

¿Qué es esto? ¿Las ruinas polvorientas del aburrido mundo de los juegos para PC? ¡Bah!... ¡espera!, la fea fachada de *Crusader* enmascara una espléndida jugabilidad.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

[1] Utiliza los ordenadores para averiguar los códigos de las puertas. Entonces, introdúcelos con el teclado numérico. [2] Sube y baja en ascensor. ¿Qué más se puede decir de un ascensor? [3] No seas tímido. ¡Acaba con todo! [4] ¡Date el capricho! ¡Machaca un poco más! [5] Una pantalla de opciones. [6] Más explosiones. Es un juego explosivo.







Las imágenes pueden ser decepcionantes. Mirando las de *Tetris*, por ejemplo, sería comprensible que pensaras que alguien se está riendo de ti. Es tan cutre... Y ojeando estas páginas también se justificaría que pensaras que hemos utilizado por error imágenes de un viejo juego para PC, desarrollado con anterioridad a la revolución de los polígonos y mapas de textura. Estarías en lo cierto en una cosa. *Crusader* es un viejo juego para PC. Pero si bien tiene una pinta de lo más anticuada, su jugabilidad lo hace merecedor de algo más que un simple vistazo.

Crusader transcurre en un futuro en que la World Economic Consortium, una tiránica corporación multinacional, lo controla todo. Los principios democráticos han pasado a segundo plano y se ha constituido un grupo de resistencia para el restablecimiento de las libertades. Tú, como era previsible, eres uno de los rebeldes.

Las escenas del final y las de exposición de la trama son una mezcla de animaciones prerrenderizadas y de secuencias de vídeo animado que resultan tediosas y están pésimamente interpretadas, además de contribuir muy poco a generar entusiasmo alguno por el juego. Además, contrastan desfavorablemente con la parte más importante de *Crusader*, haciendo que los gráficos isométricos parezcan incluso más anticuados de lo que son en realidad.

El juego consiste en llevar a cabo misiones, cada una de las cuales se desarrolla a lo largo de varios capítulos. En la primera misión, por ejemplo, has de destruir un *thermocoupter* (no, nosotros tampoco

No hay duda de que a muchos se le quitarán las ganas de jugar a *Crusader: No Remorse* tan pronto como vean su aspecto. Sin embargo, su sorprendente adictividad doblegará tu voluntad

VEREDICTO

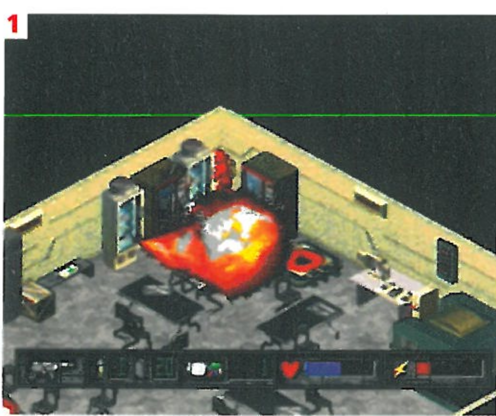
GRÁFICOS	No son gran cosa 6	JUGABILIDAD	Bien estructurado 8
SONIDO	Correcto 7	PRESENTACIÓN	Previsible 5
ADICTIVIDAD	Notable 8	ORIGINALIDAD	Algo tiene... 7

Una vez que has superado el trauma de los gráficos cutres y te has hecho a las complejas combinaciones del joypad, *Crusader: No Remorse* emerge como un digno *shoot'em up* que combina acción con algunos estimulantes rompecabezas.



■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Realtime
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Shoot'em up

[1] No uses las máquinas expendedoras. Expenden granadas. [2] Esto no es un error: es una perspectiva en blanco y negro desde una de las muchas cámaras de seguridad. [3] Dispara a la torreta de tiro antes de que te finiquiten.







sabemos lo que es) guardado en el quinto piso de un enorme laboratorio de investigación. Cada piso representa un capítulo del nivel. En realidad, se trata de una única misión, pero es tan vasta que necesitarás descansar entre niveles para seguir adelante.

Su jugabilidad te engancha sirviéndose de recursos algo pasados de moda. Hay grandes habitaciones bien surtidas de elementos de juego. Por ejemplo, en una estancia puede que tengas que matar unos cuantos guardias, descifrar la combinación de la caja fuerte por ordenador, pulsar un interruptor para desactivar un campo de fuerza, o usar una tarjeta para abrir una puerta. Hay dispositivos de teletransporte, toneles que ruedan hacia ti peligrosamente, cajones con herramientas, zonas de residuos tóxicos mortales, sensores electrónicos que activan trampas, y cámaras de vigilancia. Para ayudarte en las misiones puedes recoger munición extra, botiquines y gran variedad de armas con las que destruir objetivos específicos.

El gran defecto de este juego es su sistema de controles. Puedes optar entre los controles de rotación —los botones de izquierda y derecha hacen girar al héroe, mientras que el botón superior le hace caminar hacia delante— o los controles directos, que dirigen sus movimientos según manejas el joypad. Por desgracia, debido a la naturaleza de los juegos isométricos, esta última modalidad de control es incómoda y hace que apuntar con precisión se vuelva una pesadilla. Además, los mandos para seleccionar y usar armas y demás, son de una complejidad injustificable. Te obligan a usar combinaciones de teclas que restan agilidad a la acción.

A pesar de todo, el juego es bastante divertido. No hay duda de que a muchos se le quitarán las ganas de jugar a *Crusader: No Remorse* tan pronto como vean el aspecto que tiene. Sin embargo, su sorprendente adictividad hará mella sobre tu voluntad a medida que vayas descifrando los enigmas de cada nivel. Si tienes una tendencia compulsiva a comprar juegos y la pasta no es problema, dale una oportunidad. No te arrepentirás.



[1] Utiliza el terminal del ordenador para manejar este robot. Te salva de ser un blanco fácil. [2] Al principio de este nivel se te teletransporta al interior de un campo de fuerza.

Alternativas...

Crusader: No Remorse	7/10
Loaded	7/10
Bedlam	5/10







[1] El nivel 1 está acabado y te teletransporta al siguiente. Por alguna razón te vuelves transparente durante el proceso. [2] Los movimientos de combate no impresionan por su variedad. [3] El escenario es grandioso. No así la jugabilidad.

Perfect Weapon

Vaya, ¿otra vez los científicos trabajando en lo último en armamento militar? Pues no. Ahora resulta que el arma perfecta a la que se refiere el título eres tú mismo. ¡Quién nos lo iba a decir!



Tomb Raider tiene parte de culpa. Ya sabes... a su lado todo parece demasiado mediocre. Pero *Perfect Weapon* contiene elementos que merecen un lanzamiento certero al cubo de la basura, aún cuando *Tomb Raider* no nos hubiera enseñado antes cómo ha de ser un juego de aventuras en 3-D.

El estilo visual es muy parecido al de *Time Commando*. Los escenarios (que no están en 3-D) son estáticos y tu personaje vaga por ellos en 3-D. Cuando éste sale de una pantalla, aparece súbitamente un fondo nuevo. Es un procedimiento extraño que funcionó bastante bien en el pasado —*Alone in the Dark* es un buen ejemplo de su efectividad—, pero que no resulta convincente en *Perfect Weapon*.

La primera gran decepción sobreviene tras descubrir que el detector de obstáculos no está logrado del todo, por lo que tienes bastantes posibilidades de quedar atrapado en un rincón cualquiera, ya que dicho dispositivo no te avisó en el momento preciso. Peor todavía: en demasiadas ocasiones sales del cuadro y resulta que el juego aún no está listo para cambiar los fondos. ¿El resultado? Que mientras el juego decide devolverte la visión de tu posición en el escenario, las ofensivas de tus enemigos ya han hecho mella en tus niveles de energía.

La lentitud de los controles de dirección ocasiona que tus contraataques lleguen demasiado tarde para eludir un nuevo impacto





[1] Has fallado miserablemente y en castigo eres enviado al Reina Sofía... como obra en exposición. [2] Los gatos chinos pueden sentarte fatal.

Los desarrolladores nos la han jugado por partida doble. En primer lugar, han incluido escenarios donde se ven claramente callejones o pasillos que, sin embargo, no se te permite explorar. Seguro que hubiera sido fácil dibujar una pared o un muro; pero no, ahí están, conver-

Alternativas...

Alone In The Dark 2	8/10
Fade To Black	8/10
The Crow	5/10
Perfect Weapon	4/10

VEREDICTO

PlayStation Magazine 4

GRÁFICOS	Buenos, aunque anticuados 7	ACCIÓN	Arruinada por los controles 4
SONIDO	Música espeluznante 6	PRESENTACIÓN	Nada nuevo 6
ADICTIVIDAD	Alta. Partidas difíciles 8	ORIGINALIDAD	Buena historia 5

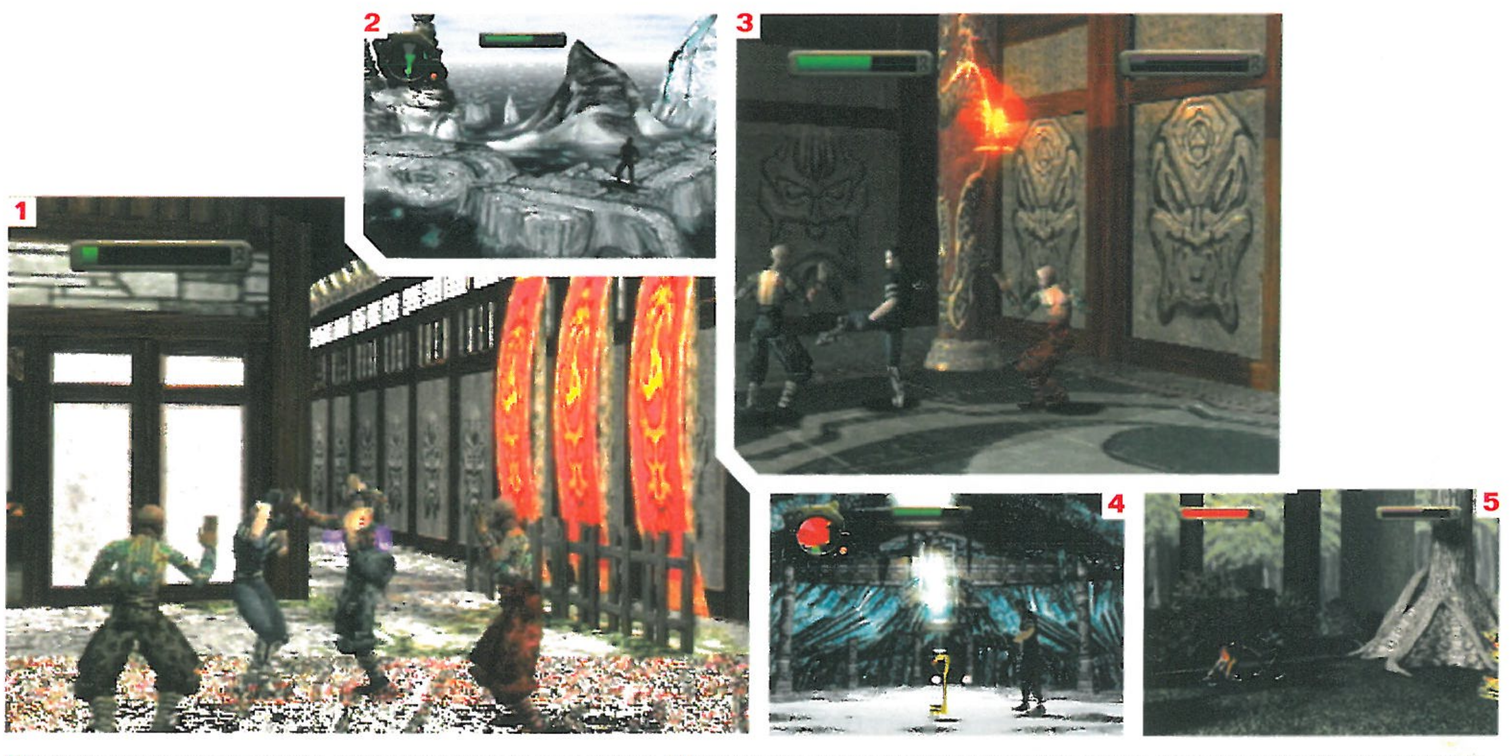
El sistema de gráficos se ve un poco desfasado, y los controles de dirección son desesperantes. Podría haber sido muy divertido, pero es de una vergonzosa imperfección.


4 sobre 10





■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Gray Matter
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventuras en 3-D



[1] A juzgar por la barra de energía, estoy a punto de pasar a mejor vida. [2] Algunos escenarios son bastantes bonitos. Es una pena que la relación entre los personajes y el entorno sea tan imperfecta. [3] A decir verdad, se pueden superar los primeros niveles ejecutando la misma patada todo el tiempo. Se suponía que los enemigos aprendían a defenderse de tu estilo de ataque. [4] Una llave y algunos botiquines. [5] Apenas se ve, pero ahí hay un mono/escorpión mutante.

tidos en decorados de un punto muerto que sólo sirven para aumentar tu confusión.

La otra gran metedura de pata se revela durante el combate. Los movimientos se ejecutan bastante bien, aunque los controles direccionales son horrorosos. Su lentitud y su falta de respuesta ocasionan que tus contraataques lleguen demasiado tarde para eludir un nuevo impacto. Pero el verdadero problema es cuando, sin importar el número de enemigos que envíes al infierno, éstos siguen surgiendo de la nada. La primera vez que caen cuatro guerreros del cielo se te despiertan las ganas de entrar en combate. Cuando ves que la misma escena se repite hasta la extenuación, te das cuenta que lo mejor es salir corriendo.

Incluir un elemento de *beat'em up* en una aventura fantástica no sería mala idea, si no fuera porque el de *Perfect Weapon* tiene tantos defectos que no te deja apreciar los sugestivos elementos de aventura. Su concepto podría haberle proporcionado una buena puntuación, pero *Perfect Weapon* no llega ni siquiera a la media.

Sucesos inexplicables



1. AHORA ME VES...

... ahora no me ves. Todo lo que hice fue caminar hasta salir fuera de la pantalla, esperando reaparecer en otra. Pero no, he acabado en el limbo.



2. ¡QUÉ PESADEZ!

Debo de ser tonto. Me paso la partida entrando en pequeños agujeros de los que luego no puedo salir. ¡Atrévete a caminar detrás de esa columna! Te quedarás atrapado.



3. LA PARED INVISIBLE

¡Ooh!, seguro que oculta un tesoro... Vaya, parece que no puedo bajar. A lo mejor no había bastante espacio para incluir todas las paredes y muros necesarios para crear un ambiente convincente.





EDITOR	Virgin Interactive	FABRICANTE	Virgin
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	8.990 pesetas	GÉNERO	Plataformas



[1] ¿Cómo podría apoderarme de las mercancías que hay tras las columnas? [2] ¡Ayúdame, que me ahogo! [3] En esta habitación secreta, hay un montón de esos aburridos puntos rojos por recoger. [4] A bordo de una vagoneta. [5] Spot sacia su sed en el Salvaje Oeste.







Spot se va a Hollywood

Éste es un juego para plataforma en la órbita del célebre *Mario*. Sin embargo, *Spot*, a pesar de su calidad gráfica superior, carece de algunos de los rasgos más atractivos del hacendoso italiano.

Según parece, Spot está repleto de ingeniosas referencias al cine de Hollywood, la mayoría de las cuales se nos escapan. En contrapartida, los gráficos son excelentes, aunque a cambio se haya sacrificado jugabilidad, si comparamos a *Spot* con otros títulos.

Su visión isométrica proporciona a *Spot* un gran atractivo, si bien es la causa de los problemas recurrentes en el momento de inspeccionar lo que ocurre en la parte inferior de la pantalla. Nuestro personaje puede moverse y lanzar objetos en cualquiera de las ocho direcciones, aunque hacerlo en más de cuatro ya pone a prueba tu destreza. Con la práctica, puede caminar a lo largo y ancho de la cubierta del buque, lo cual, aunque divertido, no incide en el desarrollo de la acción propiamente dicha.

Casi todo el tiempo lo dedica a caminar o a correr en busca de los innumerables puntos rojos a su alcance, o en pos de bonificaciones ocasionales. Si roza algún objeto dañino, aun del modo más sutil, pierde puntos de su salud. Olvídate, por lo tanto, de los saltos sobre las cabezas de sus enemigos, o sobre otros puntos de apoyo para propulsarse y sacar ventaja. No tienes otra cosa que hacer que disparar y esquivar objetos que te pongan en situaciones de riesgo. Vaya palo.

No obstante, deja solo a Spot durante un rato —algo que harás tarde o temprano tras el inevitable ataque de aburrimiento que sobreviene durante la interminable recogida de puntos rojos— y empezarán a ocurrir cosas de lo más divertidas. Spot golpeará el suelo con el talón para recordarte que debes hacerte cargo del juego, y si continúas ignorándole desplegará otras estrategias para conseguir que le prestes atención.

No vamos a desvelarte esas sorpresas, ya que es más divertido descubrirlas en pantalla. Si te las describiéramos, echaríamos a perder lo mejor del juego, lo cual debería darte una pista sobre el resto de *Spot*, hasta el punto de disuadirte de comprártelo. A menos, eso sí, que te interesen más los gráficos





[1] «¡Venga, gordinflón! ¡Ahora verás lo que es bueno!» Una vez hayas acabado con él, aparecerá otro igualito. [2] Este fantástico cañón entra en escena al final del primer nivel.





[1] Mientras ese tipo de azul recoge dichoso sus tesoros, tú tomas las de Villadiego. [2] ¿Montará Spot uno de esos numeritos que tanto entretienen? [3] ¡Olé!

Alternativas...

Pandemonium	9/10
Crash Bandicoot	9/10
Rayman	7/10
Mickey's Wild Adventure	7/10
Spot Goes To Hollywood	5/10

VEREDICTO

GRÁFICOS	Muy buenos	8	ACCIÓN	No mata	3
SONIDO	Mala calidad	3	PRESENTACIÓN	Atractiva	7
ADICTIVIDAD	Monótono	4	ORIGINALIDAD	Donde esté Mario...	4

¿Qué te parecería una continuación que llevara por título «Spot se va a la Antártida, se pierde entre los icebergs y nunca más se vuelve a saber de él»?



5 sobre 10

■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Interplay
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estsdos Unidos
■ PRECIO	7.490 pesetas	■ GÉNERO	Juego de aventuras







Casper

¿Qué hace un simpático fantasma como tú en un sitio como éste? *PSM* presenta el fantasmagórico enigma de Interplay para los jugadores más jóvenes de PlayStation.



[1] No tienes ninguna prisa, echa un vistazo. [2] Si pudiera entrar en este lavabo, podría llenar mi cubo de agua, apagar el fuego del hogar y subir por la chimenea.

Hay muchas personas que pasan de los 30 y tienen una PlayStation. Y como es de suponer, tienen hijos a los que, según Interplay, también les gustaría jugar. No obstante, puede que no se sientan atraídos por los mismos juegos que sus padres o, lo que es más probable, sus padres piensen que tales juegos no son *adecuados* para ellos. Por lo tanto, ¿por qué no tener un juego simpático con muchos pequeños enigmas y algún que otro elemento educativo? Introdúcete en el mundo de Casper, el fantasma bondadoso, y su casa encantada, llena de diversión.

No hay límite de tiempo, no se debe matar a nadie y, como Casper ya está muerto (lógico, es un fantasma), es imposible que lo maten. En lugar de todo ello, **este simpático fantasma se dedica a vagar eternamente, siempre feliz, en busca de regalos para repartir entre la gente**. Lo máximo que puede pasarle a Casper es que tenga algunos ligeros roces con otros fantasmas menos amables.

Sin embargo hay graves fallos. Al ser un fantasma, se supone que Casper puede atravesar las paredes, pero ni siquiera puede atravesar los setos o las puertas cerradas. Seguro que también te fastidiará que Casper pueda tocar algunos objetos materiales pero no otros.

En el aspecto educativo, este juego tampoco es nada del otro mundo. Como suele ser normal, la resolución de los enigmas es más una cuestión de paciencia y desgaste de zapatos que de estrujarse el cerebro; no obstante, en ocasiones tendrás que utilizar la inteligencia y dar un salto de lógica para pasar. Además, Casper puede utilizar muchos trucos, siempre que sepas conducirlo bien. Lleva cierto tiempo acostumbrarse a los controles. A menudo se deben utilizar todos los botones del joypad y, aunque no hay combinaciones, puede resultar molesto cuando Casper hace justo lo contrario que se espera de él, debido a que se ha apretado el botón equivocado. O cuando no hace nada de nada, simplemente porque no está justo en la posición *exacta*.

Pero con su sonrisa bobalicona, Casper resulta entretenido, al menos durante un tiempo. Sin embargo, los niños que lo encuentren gracioso quizá sean demasiado pequeños para andar jugando con videoconsolas. Y cuando ya tengan edad para interesarse por la PlayStation no les impresionará demasiado nuestro pequeño amigo. Querrán algo con más acción y potencia de fuego, como todo el mundo.

Pero si quieres probar algo que difiera de las típicas tácticas de apuntar y disparar de la mayoría de juegos, quizás te guste Casper.



Alternativas...

Mickey's Wild Adventure	7/10
Casper	6/10









[1] Casper puede empujar esta silla. [2] Los botones son una cerradura de combinación. Hay muchas como ésta. [3] Aprende francés con Casper. [4] Los fantasmas inteligentes comen grandes cantidades de sanas frutas y verduras. [5] ¿Verdad que es simpático?



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Entretenidos 7	■ ACCIÓN	Defectuosa 4
■ SONIDO	Irritante 4	■ PRESENTACIÓN	Se manipula con dificultad 3
■ ADICTIVIDAD	Mortal 6	■ ORIGINALIDAD	La carga de cubos 8

¿Un mero juego para niños o juego original? Quizás Casper sea algo diferente a lo que acostumbra a verse en PlayStation, pero no resulta demasiado entretenido.







[1] Como dirían en cualquier programa deportivo de televisión, algunos de los planos de cámara llegan a transportarte hasta el mismísimo centro de la acción. [2] Los partidos en pista cubierta no pasan de ser una novedad curiosa. [3] El equipo que acaba de marcar tarda una eternidad en volver a su campo. [4] Un partido de cinco contra cinco. [5] Calentamiento previo al partido.

FIFA'97

En un título como éste no podía faltar un buen equipo de comentaristas capaces de animar la fiesta futbolística que nos tiene preparada Electronic Arts. Arriba el telón, ya está aquí la nueva creación para 1997 de esta máquina de hacer dinero.

Mirando atrás, quizá todos los que considerabamos que *FIFA '96* daba un buen juego debamos reconocer que fuimos demasiado generosos. Títulos como *Actua Soccer* y *Adidas Power Soccer*, de posterior aparición, demostraron ser rivales superiores nada más hacer acto de presencia. Y lo que falla no es tanto la jugabilidad, que a pesar de ser difícil es bastante completa, sino más bien su decepcionante calidad visual. Los gráficos son confusos, y la machacona técnica de «animación» que utiliza EA sólo consigue que los jugadores corran como gacelas estreñidas.

El juego ha mejorado, tanto en los gráficos, más nítidos y mejor definidos, como en el movimiento de los jugadores, mucho más natural. Un diez para el equipo de programadores canadiense

Un año después nos llega *FIFA'97* con nuevos bríos. Cárgalo en tu ordenador, prepárate para jugar un partido amistoso y ¡adelante!: «Buenas tardes, les habla Desmond Lylan, bienvenidos al partido de la jornada que va a enfrentar al Cremonese y el Cagliari. La tarde es perfecta para la práctica del fútbol; hace buen tiempo y el césped está en perfectas condiciones. Todo está preparado, y sólo falta que el arbitro dé el pitido inicial. Antes del comienzo, quiero dar paso a nuestro compañero John Motson y a nuestro invitado, Andy Gray, que se encuentra con nosotros en la cabina de comentaristas». Tras una impecable entrega del micrófono, Motson y el experto Andy Gray prosiguen la retransmisión: «Gracias, Desmond; en primer lugar, quiero darle la bienvenida a todos los telespectadores y también a nuestro invitado especial de hoy, Andy Gray, que esperamos consiga aclararles algunos aspectos del juego con sus puntualizaciones». Resulta imponente, y te mete de lleno en el partido.





[1] Aunque aún no sean obligatorios en los juegos de ordenador, no estaría mal que a algunos jugadores les hicieran controles antidoping. Éste de la foto parece un individuo poco recomendable. [2] En los partidos de fútbol con 5 jugadores, los porteros «cantan» con bastante frecuencia.

Sin duda, las retransmisiones de los partidos de fútbol han evolucionado mucho, y atrás quedaron esos comentarios rimbombantes y melodramáticos, como los de *Striker '96*. La presentación inicial por parte de Desmond





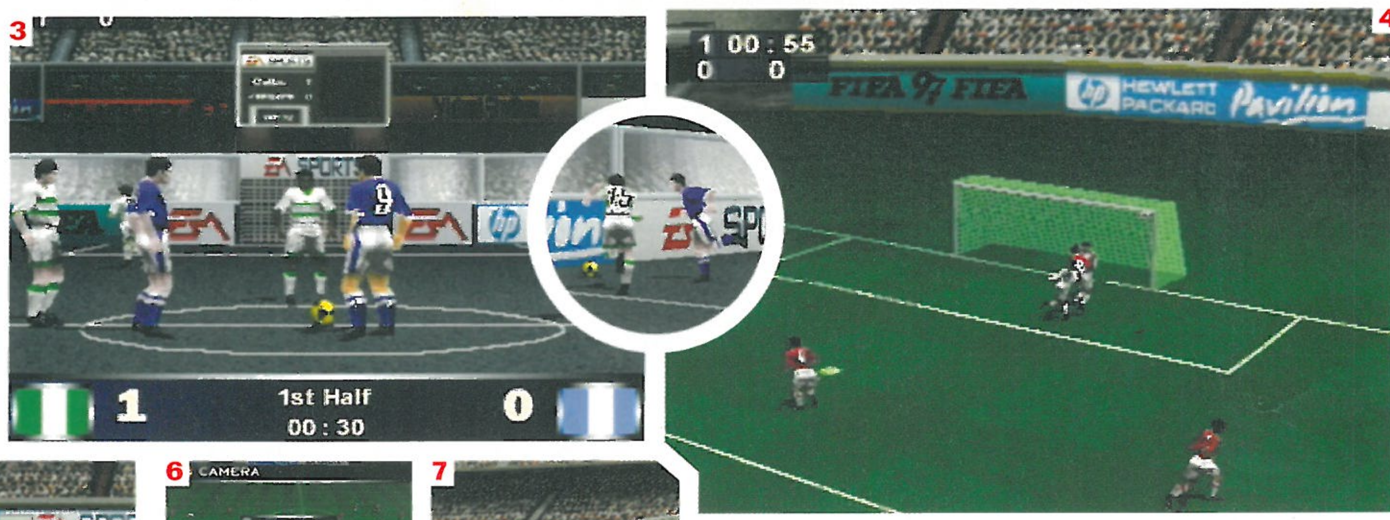


■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA Canadá
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Canadá
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de deportes

[1] «Yo no he sido, chicos», parece decir al personal que huye en todas las direcciones el jugador del centro de la imagen. [2] Vete preparando la cartera para fichar a unos cuantos jugadores. [3] Cinco contra cinco, de nuevo. Resulta imposible jugar con la perspectiva que ofrece la Ball Camera. [4] Ningún otro juego ha conseguido recrear como FIFA'97 el ambiente de un gran partido de fútbol tan adecuadamente. [5] Un ángulo de cámara poco clarificador. [6] Otras perspectivas de cámara disponibles.... [7] Se ha cuidado mucho el atuendo de los jugadores.

1


2


3 / 4


5


6


7


y el resto del equipo puede variar un poco, pero la mejora ha sido tremenda con respecto a aquellos berridos de antaño, aunque las voces «en off» todavía disten de ser perfectas; es una lástima que los comentarios no estén traducidos al castellano, pues sólo podrán disfrutar de ellos los que dominen perfectamente el inglés.

La calidad visual también ha mejorado, tanto en los gráficos, que ofrecen una mayor nitidez y una mejor definición, como en el movimiento de los jugadores, mucho más natural. Un diez para el equipo canadiense de programadores.

Sin embargo, es endiabladamente complicado. Llegar a manejar con soltura todos los movimientos requiere paciencia y habituarse a la opción de cambio manual de jugador requiere una eternidad, a la que sólo hay que recurrir cuando no se está en posesión del balón. Si accidentalmente presionas el botón X, algo que ocurre bastante a menudo, te encontrarás con que el jugador que estabas manejando le ha cedido el punto amarillo (que identifica al jugador que estás controlando) a otro. Aunque con algo de práctica te acostumbrarás, en el fragor de la batalla no es fácil pensar con frialdad, especialmente cuando el frenesí se apodera de todos los que te rodean.

Dispones de tres diferentes niveles de juego: Profesional, Semiprofesional y Debutante. Éste último es el mejor, porque se puede pasar el balón al pie y conseguir así que el juego sea algo más fluido. Los tiros a puerta son una lotería: presionando frenéticamente sobre el botón redondo obtendrás mayor potencia, pero aún así resulta casi imposible meter un tiro de más de 20 metros. Es frecuente marcar aprovechándose de algún fallo del portero y, la verdad es que a veces estos errores son auténticas cantadas.

Puedes optar por jugar con selecciones nacionales o con clubes profesionales, pero los datos sobre los clubes, de hace mas de un año, están un poco desfasados. Sin duda, Electronic Arts se merece una tarjeta amarilla: puestos a gastarse tanto dinero en obtener la licencia del juego, podrían haberse informado de que Ronaldo juega ahora para el F.C. Barcelona.

Puedes también optar por jugar un torneo de fútbol a cinco jugadores en pista cubierta, pero tal posibilidad no está exenta de situaciones grotescas: al realizar el saque inicial hacia atrás, a menudo el balón termina rodando hasta el fondo de tu propia portería (aunque esto también puede suceder en cualquier encuentro de fútbol con 11 jugadores).



Por tanto, lo que se ha conseguido es básicamente perfeccionar el juego anterior, con mejores gráficos, mayor jugabilidad, y una presentación intachable. Sin duda, pasarás muy buenos ratos con *FIFA'97*, pero sospechamos que EA aún no ha logrado obtener la jugabilidad que cabría esperar de un juego de fútbol de este renombre.

Adidas Power Soccer es más original, y *Actua Soccer* ofrece mejor diseño, pero ninguno de los tres es tan bueno como *Sensible Soccer*. Mejor no hablar de la actual pobreza tridimensional y la ausencia ostensible de captura de movimientos.

Intro



Un simulador de deportes de Electronic Arts al que le faltara la inevitable secuencia de presentación parecería incompleto. Una perspectiva del estadio virtual de *FIFA* sirve de introducción a un explosivo cóctel de imágenes de los mejores futbolistas del mundo. Pero estarás tan impaciente por ponerte a jugar que no repararás en lo bien hecho que está.

Alternativas...

Actua Soccer	9/10
Adidas Power Soccer	8/10
FIFA '97	7/10

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Espléndidos 8	■ ACCIÓN	Sigue siendo difícil 6
■ SONIDO	Retransmisión muy cuidada 9	■ PRESENTACIÓN	Sobria 8
■ ADICTIVIDAD	Da más de sí con 2 jug. 7	■ ORIGINALIDAD	Un nuevo FIFA 3

Mejorado tanto en jugabilidad como en calidad visual, *FIFA'97* constituye un juego de fútbol más que decente, aunque complicado. A pesar de todo ello, sigue faltándole algo.

7 sobre 10



[1] Los reforzadores añaden atractivo al juego original sin recargarlo, como sucede a menudo con actualizaciones de los viejos. [2] Y tanto que sí. [3] ¿Hemos hablado ya de los reforzadores? [4] ¿Seguro que no? [5] Etc. [6] El modo para dos jugadores es puro frenesí. [7] Un primer plano.

Tempest X

Un *shoot 'em up* que nada tiene que ver con su predecesor. Colosal, malévolo, y brillante. Son los superlativos que merece uno de los mejores en su género.



¿Le ponemos un nueve a este juego? Tú, que lo cuestionas todo, querrás argumentos convincentes que avalen tan elevada puntuación. Para empezar, cabe señalar que los fotogramas estáticos de una revista no pueden ni mucho menos mostrar el aluvión avasallador de sensaciones que asegura *Tempest X*. Es posible que seas uno de esos pesados que no se cansa de repetir que un juego es inútil a menos que aproveche al máximo todos los sistemas de hardware disponibles. Algo que supieron hacer *Tetris* y *Super Mario World*, que llevó la SuperNintendo hasta el límite. Pues ábrete de orejas y cambiarás de opinión.

Con *Tempest X* experimentarás las sensaciones más vívidas, complejas y cautivadoras a las que se pueda aspirar jugando con una consola. Si alguna vez creíste que *Wipeout 2097* era rápido y emocionante —¡y vaya si lo es!—, después de jugar con *Tempest*, te parecerá que es como montar en bicicleta. Su predecesor —*Tempest 2000*, de Atari Jaguar, o *T2K*— fue proclamado en su tiempo como «el juego de la década». Sin embargo, esta nueva versión —mucho más fría, dura y afilada— cuenta con tal cantidad de innovaciones, que incluso un hito como *T2K* parece blandengue a su lado.

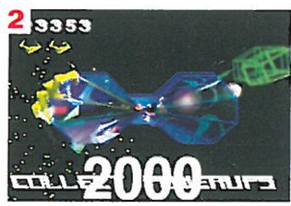
[1] Algo pasa. Algo muy divertido. [2] Si esperas que no todo el juego tenga este aspecto, esperas en vano.



Tempest X tiene más niveles (128 frente a los 100 anteriores), nuevos enemigos implacables, música *tecno* en la onda y un sonido demoledor. Y resplandeciendo sobre todo lo demás, una pirotecnia visual que dejaría a Jean-Michel Jarre a la altura del betún. Emocionados, ¿verdad?

Pero basta de hipérboles. Ha llegado el momento de los reproches. «¡Pero si es sólo un *shoot 'em up* para quinceañeros con lucecitas brillantes y música ensor-











[1] Son como grandes ojos que te persiguen por toda la habitación. [2] Los mismos ojos, pero mirando hacia adentro. [3] Otra vez los reforzadores. [4] De este juego nos gusta hasta la pantalla de Game Over. Lástima que anuncie que la partida ha terminado. [5] Si miras bien, verás que esta imagen y la de [3] no son iguales.





■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Interplay/High Voltage**
■ DISPONIBLE	**Ya a la venta**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**6.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Shoot 'em up**

[1] Es de agradecer la recuperación de algunas de las *telarañas* del *Tempest* original que se habían perdido en *T2K*. [2] Recuerda a un cuadro de Stravinsky. ¿O era de Manuel de Falla en su fase impresionista? [3] Tantos reforzadores te provocarán una peligrosa hipervitaminosis. [4] Imagínate el cuadro clínico cuando hayas reunido 2.000 reforzadores.

Con Tempest X experimentarás las sensaciones más vívidas, complejas y cautivadoras a las que se pueda aspirar jugando con una consola

decedora!» Bueno, ¿y qué? Lo cierto es que *Tempest X* añade tantos nuevos atractivos al juego original que las barreras generacionales se vienen abajo. «Pero es que las 128 pantallas son todas lo mismo. Es tan repetitivo...» Vamos, hombre, en *Ridge Racer* vas corriendo en círculos todo el tiempo. «Pero no impresionará a mis amigos cuando vengan a casa». ¡Ja! Me río de Janeiro. Tú apaga las luces, pon el sonido a tope y conecta el modo rápido. Entonces contempla las caras de tus amigos: ¡los ojos se les salen de sus órbitas! Luego pregúntales si están impresionados. Sí, es algo abstracto, pero es también maravilloso.

«Pero con tantas cosas pasando al mismo tiempo, no hay quién se entere de la fiesta». No, en *Tempest X* nunca sucede nada que no puedas ver. Es un juego que exige la máxima concentración. Comete la imprudencia de apartar la vista durante una milésima de segundo y verás cómo te deja planchado una apisonadora. Necesitas reflejos, coordinación e instinto. «Pero el diseño es una porquería, sólo se ven líneas». ¡Cierra el pico, *enteradillo!*

El juego va acompañado de una versión del *Tempest* original y de otra para dos jugadores que no está mal del todo. La música es fabulosa y lo mejor es que el juego se carga de una sola vez, así que no vuelves a ver «cargando, espere por favor» en toda la partida.

Pero todos estos datos no son más que humo que el viento disipa, como diría Dostoievsky. Lo fundamental es que estamos ante un juego colosal, malévolo y absolutamente brillante, uno de los mejores *shoot 'em up* jamás creados para cualquier formato. Aún así, podría no ser un éxito. De vosotros depende.











[1] Caramba, las cosas se ponen interesantes. [2] ¿No entiendes por qué? [3] Puede parecer algo confuso... [4]... pero ten la seguridad de que... [5] ejem... es confuso.

Alternativas...

No hay nada parecido a *Tempest X* para PlayStation.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS	**Rapidísimos** *8*	■ JUGABILIDAD	**Total** *10*
■ SONIDO	**Destroza los nervios** *9*	■ PRESENTACIÓN	**¡se carga en dos segundos!** *6*
■ ADICTIVIDAD	**Hipnótica** *9*	■ ORIGINALIDAD	**Nula** *4*

Uno de los juegos más rápidos, intensos y emocionantes que puedas tener en tus manos, con independencia de su formato. Y la versión para PlayStation no es ninguna excepción.



TOP SECRET

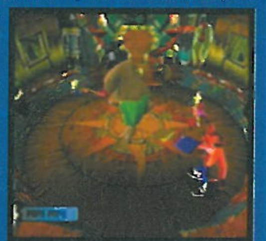
Este mes te ofrecemos una guía para vencer a los jefes del excelente —pero dificilísimo— *Crash Bandicoot*, y desvelamos en exclusiva consejos para *Wipeout 2097* y *Final Doom*, entre otros títulos.

Crash Bandicoot

PAPU PAPU



Este guerrero nativo entrado en carnes, Papu Papu, es el primer jefe y el más fácil. Ataca a Crash de dos modos: primero da vueltas y más vueltas intentando golpear a Crash con su enorme porra. Luego dejará de girar y alzará la porra sobre su cabeza para asestar a Crash un golpe terrible. Para vencerle, salta a su trono para escapar de su alcance mientras está girando, y sal de en medio cuando intente pegarte. Salta entonces a su espalda. Vuelve al trono y repite el proceso hasta que Papu Papu quede hecho puré.

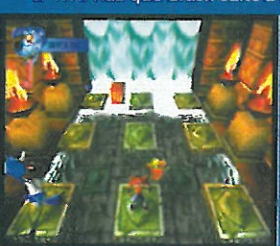


RIPPER ROO



Este canguro *majara* es muy difícil de superar, pero lo que te explicamos a continuación es, con diferencia, el modo más fácil. Espera a que salte a la plataforma central de la izquierda.

Cuando vuelva al medio, haz que Crash salte en el TNT. Ve al medio y luego a la plataforma central derecha. Cuando Roo regrese al centro le explotará el TNT. Haz que Crash salte a estas plataformas en este orden: superior derecha, superior central y central izquierda. Espera a que Ripper vaya a la plataforma central derecha y salte al TNT, a tu lado, y de nuevo a la izquierda central, y le estallará una segunda carga. Desde la plataforma central izquierda, Crash deberá ir a la izquierda superior y esperar a que el marsupial salte de la central inferior a la central izquierda. Salta una vez más al TNT y retírate a la superior izquierda.



Aguarda a que Ripper salte de la central izquierda a la superior central y haz que Crash salte a la central izquierda, a salvo de la tercera detonación, que acabará con el dichoso bichejo.

KOALA KONG





Paciencia y buenos saltos son la clave para derrotar a esta masa de músculos. Pon a Crash en la parte izquierda inferior de la pantalla y, cuando Kong lance una roca, salta a la derecha para esquivarla, y vuelve luego a la izquierda. En breve, una de las rocas que Koala arroja permanecerá en pantalla (suele ser la cuarta). En vez de brincar, Crash deberá esperar a que no haya carros delante de Koala y devolverle la roca, dándole en el estómago. Repítelo y pronto saldrás triunfante.

PINSTRIPE POTOROO



Este canguro mafioso ansía vengar a su primo, Ripper, a quien ya venciste. Es el jefe más difícil del juego. Pinstripe corre, brinca y da saltos mortales por toda la sala con una risa histérica e intentando, sin descanso, llenar a Crash con el plomo de su ametralladora. El único sitio seguro para ocultarse son las esquinas inferiores de izquierda y derecha. Sólo se puede atacar cuando Pinstripe deja de disparar, o si su arma se encasquilla: entonces puedes alcanzarlo hasta dos o tres veces, pero hace falta un cronometraje preciso. Dale una vez y, mientras está aturdido, dale de nuevo. Nunca le ataques en el fondo de la sala, ya que Crash no volvería a la seguridad de sus esquinas. Con paciencia y sentido del tiempo lo lograrás.



DR. NITRUS BRIO



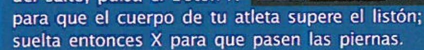
Este científico loco ataca a Crash en dos fases. Primero le arroja probetas. Las moradas son explosivas y las verdes se convierten en masas viscosas que persiguen a Crash por toda la sala. Es cuestión de saltar sobre estas masas a fin de matarlas y evitar los explosivos. Las esquinas de izquierda y derecha vuelven a ser un refugio seguro. Cuando su energía disminuya, el doctor beberá una de las probetas y se volverá un monstruo. Caerán del techo bloques de hormigón: salta de éstos a la cabeza del monstruo. Tres golpes en la cabeza bastarán para que el buen doctor se «retire» para no volver.

DR. NEO CORTEX

Teniendo en cuenta que es el jefe final del juego, nos sorprendió lo fácil que es vencerlo una vez que sabes cómo. Hay que recordar que los rayos de energía púrpura que lanza a Crash van directos a él, así que evítalos saltando. Los rayos azules van de izquierda a derecha, o viceversa y algunos se mueven en diagonal. Tendrás que hacer girar los rayos verdes, que alcanzarán al doctor y mermarán algo su energía. Así que elude los rayos púrpura y azules, devuelve los verdes y Crash se reunirá pronto con su amada Tawna.







CONSEJOS

«¿Quién será el nº 1 mundial?», inquiere el locutor antes de cada una de las pruebas del *International Track & Field* de Konami. Ése serás tú, si sigues nuestra guía. Así que enfúndate unos pantaloncillos de licra y tomemos parte en las diversas pruebas.

100 metros

Ésta es bastante obvia. Tan sólo pulsa el botón «cuadrado» y el «círculo» lo más rápido que puedas, pero es de suma importancia acordarse de pulsar X justo antes de llegar a la línea de meta para que tu atleta estire el cuello y supere a sus oponentes.



100 metros vallas

De nuevo se requiere un martilleo de los botones «cuadrado» y «círculo», pero asegúrate de dejar suficiente tiempo para pulsar el botón X y saltar así las vallas.

Salto de longitud

Aquí el factor más decisivo es la velocidad de tu carrera hasta la línea de batida. Pulsa los botones «cuadrado» y «círculo» hasta que tu atleta esté a una zancada de la línea de batida, y pulsa entonces el botón X, hasta que alcances un ángulo de 45 grados, para realizar un impresionante salto que triture récords.

Triple salto

Actúa en el triple salto de modo parecido al de longitud, excepto cuando llegues a la línea de batida: pulsa el botón X para saltar y púlsalo de nuevo mientras bajas para el segundo salto. Pulsa y mantén oprimido el botón X hasta que llegues a un ángulo de 45 grados.

Salto de altura

Corre al máximo hasta el listón y entonces pulsa y retén X para saltar por encima de él. No olvides soltar el botón X tan pronto hayas superado el listón.

Salto de pértiga

Es una de las pruebas más complicadas, en la que tu sentido del tiempo es crucial. Acércate a la línea rítmicamente, aporreando los botones «cuadrado» y «círculo» La pértiga se planteará de modo automático. En la cumbre del salto, pulsa el botón X para que el cuerpo de tu atleta supere el listón; suelta entonces X para que pasen las piernas.

Lanzamiento de martillo

Haz que tu atleta gire mediante rápidas pulsaciones de los botones «cuadrado» y «círculo» En el cuarto giro, pulsa y retén el botón X hasta que alcances el ángulo mágico de 45 grados. Suéltalo y mira cómo cae el récord mundial.

Lanzamiento de jabalina

Pulsa los botones «cuadrado» y «círculo» para obtener la máxima velocidad posible antes de llegar a la línea de inicio; ahora pulsa X y manténlo hasta que el medidor del ángulo alcance 45 grados antes de dejar volar a tu jabalina. ¡Cuidado con el árbitro!

Lanzamiento de disco

Pulsa «cuadrado» y «círculo» rápidamente para empezar a girar, tal como hiciste en la prueba de martillo. Esta vez, en la segunda vuelta, pulsa X y manténlo. Suelta el botón cuando el medidor de ángulo llegue a 45 grados.

Lanzamiento de peso

Para un lanzamiento imponente, pulsa con rapidez los botones «cuadrado» y «círculo» mientras tu atleta se acerca a la frontal del círculo; pulsa y mantén después el botón X hasta que el contador alcance los 55 grados.

100 metros libres

En esta prueba de natación es vital lograr un buen comienzo. A la voz de «Go!», pulsa «cuadrado» para zambullirte y, luego, sigue pulsando «cuadrado» y «círculo» a buen ritmo. Al llegar a los 50 metros, pulsa X para que tu atleta se dé la vuelta y se impulse en el muro para nadar en el sentido opuesto.



TRUCOS Y SECRETOS

Un dinosaurio entre el público

En la prueba de peso, intenta obtener una puntuación cuyos cuatro números sean iguales; esto es, 11,11 o 22,22 m. Si lo haces, se verá un enorme dinosaurio entre la multitud.

Caza de OVNI

Lanza la jabalina a toda potencia con un ángulo superior a 60 grados, y un OVNI caerá al estadio con una jabalina incrustada.



Topo

Ya sea en el triple salto o en el de longitud, realiza un salto que tenga los mismos tres últimos dígitos; por ejemplo, 15,55 m. Si lo logras, un pequeño topo asomará de pronto la cabeza.

Moda de baño

Para cambiar los trajes de baño en los 100 m libres, antes de elegir la prueba pulsa: «arriba», «arriba», «abajo», «abajo», «izquierda», «derecha», «izquierda», «derecha», «x», «círculo».

Lanzadera espacial

Para que aparezca una lanzadera espacial durante tu tercer salto en la prueba de pértiga, haz lo siguiente: clasifícate en tu primer salto, eleva el listón en más de 40 cm y supéralo.

Dirigible de Konami

En la prueba de altura, supera el primer salto, eleva el listón en más de 40 cm, y supéralo. En tu próximo salto verás el dirigible de Konami flotando sobre el estadio.

Lanzamiento de globos

En la prueba de peso, intenta conseguir una puntuación cuyos dos primeros números equivalgan a los dos segundos; por ejemplo, 54,54 o 64,64 m. Si lo consigues, el público lo celebrará soltando cientos de globos al aire.

Bust a move 2

He aquí algunos trucos para el excelente *Bust a move 2:*







Créditos extra

En la pantalla de opciones, pulsa esta serie: «izquierda», «derecha», «R1», «R2», «L2», «L1», «arriba», «abajo». Ahora pulsa rápidamente x y mira cómo aumentan tus créditos. Un turbopad te será aquí de gran ayuda. Es posible llegar hasta 30 créditos.

Nuevo mundo

En la pantalla de selección, pulsa esta serie: «r1», «arriba», «l2», «abajo». El mago verde aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla para que sepas que el truco ha funcionado. El modo *story* de un solo jugador debería decir ahora another world y ofrecer niveles diferentes y de mayor complejidad.

Selección de personajes

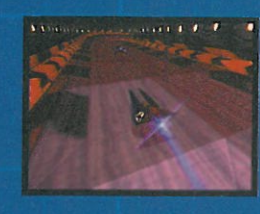
Para elegir un nuevo personaje con el que jugar, empieza una partida de enigmas. En la pantalla de mapa, pulsa la serie: «izquierda», «izquierda», «arriba», «abajo». Pulsa luego l1 + l2 + r1 + r2. Aparecerá una nueva pantalla de selección de personajes. Pulsa «izquierda» o «derecha» en el control direccional para ver los personajes. Pulsa x para continuar.

Wipeout 2097

Compite con la piraña

Atención a nuestra guía completa de Wipeout 2097 del mes que viene. Para abrir boca de mientras, aquí





tienes un gran truco para este fantástico juego. En la pantalla de opciones, elige la contraseña e introduce esto como código: «cuadrado», «círculo», «triángulo», «triángulo», «cuadrado», «círculo», «círculo», «círculo», «x», «círculo», «x», «triángulo», «círculo», «cuadrado».

Adidas power soccer

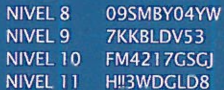
Durante un partido amistoso en modo arcade, pausa el juego y elige audio. Destaca «Commentary» y pulsa entonces «cuadrado» y «círculo» a la vez. Pulsa «derecha» para hallar una opción nueva y muy divertida, que muestra a dos marujas protestando por lo que hacen tus jugadores en pantalla.

Fade to black

Para empezar, debes entrar el código de activación del truco, que es «cuadrado», «triángulo», «círculo», «x», «círculo», «triángulo». Sal de la pantalla de contraseña y vuelve a ella rápidamente. Ignora todos los mensajes de «Invalid code». Ahora, para jugar a todas las secuencias pulsa la serie: «cuadrado», «x», «círculo», «triángulo», «círculo», «x». Para escudos infinitos, pulsa: «cuadrado», «círculo», «círculo», «cuadrado», «triángulo», «x». Para invulnerabilidad, pulsa: «triángulo», «x», «triángulo», «triángulo», «cuadrado», «círculo». Para elegir nivel, pulsa: «círculo», «círculo», «triángulo», «x», «cuadrado», «cuadrado».

Final doom

Aquí tienes unos códigos para *Final Doom*, además de unos buenos trucos:









NIVEL 2	Y90CDJLHVX
NIVEL 3	3JJCMK8W64
NIVEL 4	Y9SJ3VRWWW
NIVEL 5	!DDSQ7J3!8
NIVEL 6	04MSK2X921
NIVEL 7	YTTLCXXLXV
NIVEL 8	09SMBY04YW
NIVEL 9	7KKBLDV53
NIVEL 10	FM4217GSGJ
NIVEL 11	H!!3WDGLD8
NIVEL 12	O7QPDW26WY
NIVEL 13	WLLTXOY!02
NIVEL 14	RBR4G!LDLN
NIVEL 15	2PTLCXXLXV
NIVEL 16	548C7DFWYX
NIVEL 17	JOC89DZPQS
NIVEL 18	JGB9CT0NRT
NIVEL 19	9QLTKR0!02
NIVEL 20	LM85X135BD
NIVEL 21	S!61FHVOJG
NIVEL 22	33QHFTT6WY
NIVEL 23	VBGQPJ!446
NIVEL 24	ZYKTLW7V53
NIVEL 25	0DJSM4HW64
NIVEL 26	MDF0SB1BHG
NIVEL 27	ZDJSMVRW64
NIVEL 28	1YKTX4QV53
NIVEL 29	J7K438DMNL
NIVEL 30	DJX07Q4HTR

Para activar los siguientes trucos, pausa el juego e introduce los códigos. Puedes combinar los trucos al entrar un código, retomar la partida, volver entonces a pausar el juego y entrar el siguiente código.



MAPA GLOBAL △ △ L1 R2 L2 R2 R1 ○

MUCHOS ÍTEMS ✕ △ L1 ↓↑ R2 ←←

SALTO NIVEL → ← R1 R2 △ L1 ○ ✕

VISIÓN DE RAYOS X L1 R2 L2 R1 → △ △ →

MODO SUPER PODER ↓ L2 □ R1 → L1 ← ○

Trucos

Enviad vuestros trucos y consejos a:

PlayStation Magazine
Sección «Trucos»
Ediciones Zinco
Aragón 182, 9.° A
08011 Barcelona

Trucos de los lectores

Son pocos los elegidos que alcanzan el dominio absoluto de un juego. Si eres uno de ellos, envíanos la prueba de tu maestría a:

PlayStation Magazine.
Trucos Aragón 182, 9 A
08011 Barcelona

Tomb Raider

Para conseguir municiones casi hasta el infinito (999) tienes que entrar en la pantalla del inventario presionando la tecla SELECT. Una vez dentro, introduce la siguiente combinación:

L1 △ L2 R2 L2 ○ L1

Si has entrado los datos como es debido, oirás un sonido que te indicará que el código es correcto. Una vez realizada esa operación tan simple, sal de la pantalla de inventario. Ahora vuelve a entrar. ¿Preparado para la sorpresa? ¡Qué alegría, tienes todas las armas cargadas hasta los topes!

Benefactor anónimo (Zaragoza)

Crash Bandicoot

Para tener libre acceso a todas las fases, introduce cualquiera de los siguientes passwords:

△ △ △ △ ✕ □ △ △
△ △ □ ✕ △ ○ △ △
△ ○ □ △ ✕ ✕ ✕ ✕

Nota: Al teclear los cinco primeros signos aparecerá en tu pantalla la consigna *SUPER PASSWORD*.

Benefactor anónimo (Zaragoza)

Die Hard

En la boca del lobo:
Una vez finalizado el nivel de túneles, te encuentras ante una pista del aeropuerto rodeado por un puñado de terroristas. Por la derecha te adelanta un *jeep* conducido por otro enemigo al que deberás finiquitar rápido si no quieres que el juego acabe en funeral.
Cuando hayas acabado con todos, dispara al helicóptero que aparece por tu izquierda hasta derribarlo. Esto te permitirá acceder a una de las muchas *rutas secretas* que tiene el juego.

Emilio García Usano (Almería)

WipeOut 2097

Para los más intrépidos:

Teclea la contraseña (password) que te detallamos a continuación y tendrás acceso al modo Challenge 1, la modalidad más difícil de todo el juego. ¡Atención! Es sólo para expertos.

□ ○ □ △ ○ △ △ ○ □ □ □ △ ✕ □

Si aún no estás preparado para Challenge 1, te ofrecemos otra contraseña con la que acceder a la modalidad PHANTON y el vehículo PIRANHA.

□ ○ □ △ ○ △ ✕ △ ○ ○ △ ✕ ✕ □

Club Otakus de Terrassa

Star Gladiator

Para conseguir que a tu luchador le crezca la cabeza o, por el contrario, que le quede reducida al tamaño de una momia jíbara:

Cabezón → Start + □ ○

Cabecita ← Start + □ ○

Para escoger personajes secretos:

BILSTEIN En *mode arcade* aprieta SELECT y sin soltarlo sitúate sobre GORE y pulsa

G K G K A A A B B B luego aprieta G+K

KAPPAH Aprieta SELECT y sin soltarlo sitúate sobre GORE, ves hacia HAYATO y pulsa
K A B A G A B A K A luego aprieta G+K

Para combatir a oscuras, cuando hayas elegido a tu luchador aprieta:
↓+L2+R2 hasta que empiece la batalla.

Club Otakus de Terrassa (Terrassa)

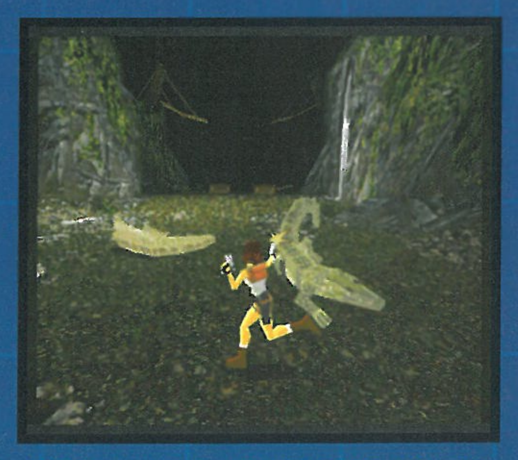
¿Quieres enviar a tus enemigos a la otra punta de la pantalla de un sopapo, y que reboten contra un escudo invisible? Haz lo que sigue: ve hasta el final en *Arcade Mode*, entra en *Option* y activa el modo *Wall*, antes ausente. ¡A disfrutar!

Oscar Miró Anguita (Barcelona)

Command & Conquer

Un truco sencillo para un juego genial. Introduce en cualquiera de los 2 CD la contraseña COVERTOPS y verás que en el menú principal aparece una nueva opción que te ofrece siete nuevas misiones por CD. Es decir, que ahora habrá 14 en total.

Ricardo M. Flores López (Albacete)



Gracias a los trucos que nos enviáis, podemos progresar hacia niveles más emocionantes

DICEN QUE HABRÁ GUERRA...

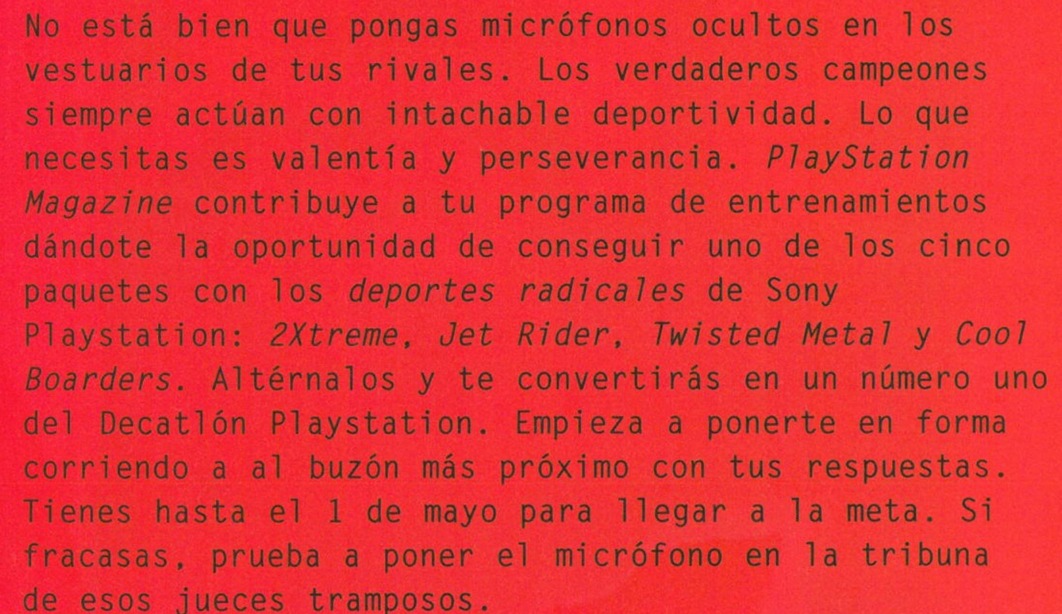


SI, UNA GUERRA DE LAS GALAXIAS. CONCRETAMENTE, UN NUEVO REMIX DE LA PRIMERA TRILOGÍA Y LA PRIMERA PELÍCULA DE LA SEGUNDA TRILOGÍA

ENTERESE DE ESTO, Y MUCHO MÁS, EN LA ÚNICA REVISTA ACTUAL QUE TRATA DEL FUTURO

ARRIÉSGATE CON PLAYSTATION MAGAZINE Y GANA UNO DE LOS CINCO PAQUETES DE DEPORTES RADICALES.

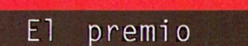


No está bien que pongas micrófonos ocultos en los vestuarios de tus rivales. Los verdaderos campeones siempre actúan con intachable deportividad. Lo que necesitas es valentía y perseverancia. *PlayStation Magazine* contribuye a tu programa de entrenamientos dándote la oportunidad de conseguir uno de los cinco paquetes con los *deportes radicales* de Sony Playstation: *2Xtreme, Jet Rider, Twisted Metal* y *Cool Boarders*. Altérnalos y te convertirás en un número uno del Decatlón Playstation. Empieza a ponerte en forma corriendo a al buzón más próximo con tus respuestas. Tienes hasta el 1 de mayo para llegar a la meta. Si fracasas, prueba a poner el micrófono en la tribuna de esos jueces tramposos.







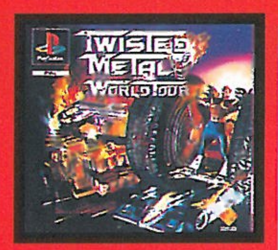
El premio

Un paquete compuesto por una copia de Jet Rider, 2Xtreme, Twisted Metal y Cool Boarders para cada uno de los cinco ganadores.



Las respuestas

Envía las respuestas a:
PlayStation Magazine
Aragón 182, 9ª A.
08011 Barcelona






Las bases del concurso

1.-Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2.-No existen premios en metálico alternativos.
3.-Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4.-El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5.-La decisión de los jueces será inapelable.
6.-La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las preguntas

A ¿Qué modalidad de carrera se practica en cada país en 2Xtreme?
B ¿Cuáles son los cuatro movimientos que puedes ejecutar sobre la tabla de Cool Boarders?

Y LOS AFORTUNADOS SON...



Cruza los dedos y respira profundamente. Si tu nombre está en la lista, ¡enhorabuena! Has ganado una de las diez copias de Wipeout 2097 que sorteábamos entre los acertantes del concurso de PSM 1.







Estos son los afortunados

Bernat Fernández Domingo	(Madrid)
Raúl Font Rodríguez	(Tabernas Blancas, Valencia)
Daniel González Marqués	(Aldaya ,Valencia)
Antonio Llorens Molina	(Onda ,Castellón)
Pablo Molinero Barba	(Barcelona)
Alvaro Quintano Sánchez	(Dos Hermanas, Sevilla)
Ignacio Relaño Marín	(Madrid)
Raquel Sevilla Leno	(Barcelona)
Ángel de Simón Gallego	(Granada)
Javier Tabanera Plaza	(Madrid)

Y éstas, las respuestas correctas

a. Sí b. 8

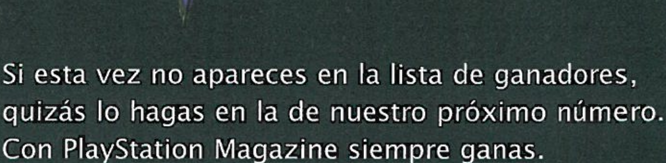












Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizás lo hagas en la de nuestro próximo número. Con PlayStation Magazine siempre ganas.



Cartas



Música maestro

P1 ¿Por qué podemos escuchar las músicas de algunos juegos poniéndolos en nuestro CD de audio, y en otros casos resulta del todo imposible? Por ejemplo, si introduzco el CD de Tomb Raider en mi lector de CD audio, puedo escuchar 50 melodías diferentes. En cambio, con el de *Command and Conquer* sólo puedo escuchar el silencio.

P2 ¿Aparecerá pronto algún juego parecido al *Resident Evil*?

Luis Martínez,
(Madrid)

R1 Depende única y exclusivamente de los programas y de sus creadores. Obviamente algunas melodías son mejores que otras, por tanto tienen más opciones de aparecer en el formato de audio de nuestros CD.

R2 Sin la más mínima intención de ser gracioso, no hay nada parecido que esté por llegar, excepto su segunda parte.

Hablemos del tema

P ¿Aparecerá próximamente *Theme Park 2*?

Antonio Carbonell
(Alicante)

R Por ahora, no aparecerá el esperado *Theme Park 2*, pero está previsto que *Theme Hospital* llegue a finales de este año. Tras este lanzamiento vendrán otras secuelas de los Theme.

Mantente alerta

P1 ¿Tendremos la oportunidad de jugar al fantástico C&C: Red Alert en nuestra Play Station?

P2 Hace poco me he comprado Die Hard Trilogy y la pistola Predator. ¿Existe algún otro juego con el que pueda utilizar esta pistola?

Antonio Hernández
(Barcelona)

R1 Te has adelantado a uno de los noticiones del año, pero de momento todos los detalles están guardados bajo siete llaves. Se dice por ahí que aparecerá a finales del 97.

R2 Por ahora ninguno que conozcamos; sin embargo, próximamente deberían aparecer en nuestro mercado dos juegos preparados para la Predator: se trata de *Time Crisis* y *Area 51*. Todavía no sabemos cuál de los dos es mejor, pero ambos serán compatibles plenamente con la pistola Predator.

Duke Nukem contraataca

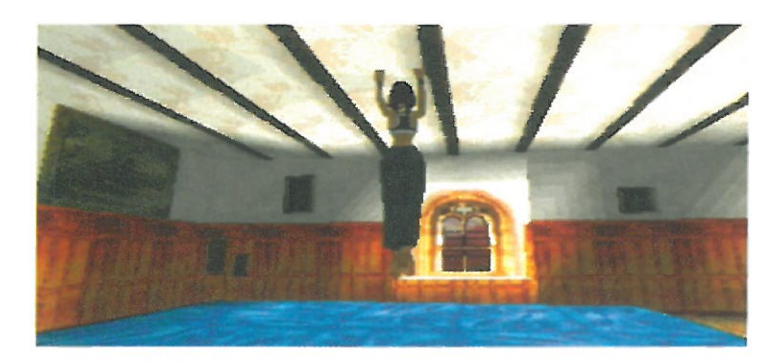
P1 ¿Sabéis si saldrá Duke Nuken 3D? ¿Tendrá las mismas opciones que la versión para PC?

P2 ¿Haréis un PrePlay o un PlayTest próximamente?

Ángel Gutiérrez
(Pontevedra)

R1 El juego podría aparecer después del verano, aunque antes aparecerá Hexen, también de GT Interactive; si bien podría haber un retraso por culpa de los permisos de publicación. Todos los juicios indican que será tan bueno como la versión PC o incluso mejor.

R2 Aparecerá un PrePlay en los siguientes lanzamientos de nuestra revista, y esperamos que el análisis PlayTest vaya acompañado por una demo jugable.



La venganza de Merlín

P Hace unos meses compré el juego de PlayStation *Chronicles of the Sword*. Me gustaría saber cómo encontrar a Merlín, al principio del juego. Si podéis, explicad también algún otro truco del juego.

Manuel Lozano
(Cáceres)

R Todo el mundo se pregunta cómo encontrar a Merlín. El mago Merlín está en la torre que hay en el patio del castillo, junto a los establos. Para poder hablar con él, debes subir las escaleras que hay al entrar. El problema es que, a lo mejor, no puedes pasar más arriba y te quedas encallado delante de un tapiz que representa a un caballito de mar. Bien, aquí llega el truco: tienes que apuntar con tu espada al ojo del caballito, entonces se abrirá y podrás subir a la torre. Cuando llegues al final de la torre tendrás que encaramarte por la escalera de madera. Al final de la escalera encontrarás a Merlín.
Te aconsejamos coger todo lo que te ofrezcan o encuentres (cubos, vasos, cucharas,...) por raro o inútil que te parezca al principio. Todo te será de provecho a lo largo del juego. Ten en cuenta además que cuando interrogues a algún personaje tendrás que repetirle la pregunta varias veces. Siempre cambian sus respuestas.
Más consejillos: para ver a Morgana tendrás que sobornar al vigilante que hay en la puerta de sus aposentos con una jarra de cerveza. Tienes que coger la jarra de la mesa del rey Arturo, la llenarás en casa del herrero. El herrero te puede proporcionar además un casco que te será de utilidad a la hora de enfrentarte a tus enemigos. Cuando entres en los sótanos del castillo, por debajo de la torre donde esta Merlín, sigue hacia delante y descubrirás una entrada secreta que, a través de una cueva repleta de estalactitas, te conducirá a la capilla del castillo.
En la cueva hay un pequeño puente, si observas bien el agua que transcurre por debajo de él, encontrarás una calavera con rubíes en los ojos; con ellos podrás pagar el casco al herrero. Para extraerlos de la calavera utiliza la cuchara que te habrá ofrecido el mozo de los establos.

Sobre Romero´s Special

Hemos recibido diversas consultas entorno a uno de los trucos de *Tekken 2* que apareció en la sección trucos del número 2 de nuestra revista:
Al parecer, el personaje King tiene un movimiento ansiado por muchos de nuestros lectores: Romero´s Special. Para que funcione la combinación, introduce primero la de Indian Death Lock y seguidamente la de Romero´s Special.
Lo mismo sucede con la siguiente serie de movimientos especiales de King:

Reverse Arm Clutch
Backdrop
German Suplex
Power Bomb
Giant Swing_

Excepto Reverse Arm Clutch, estos movimientos especiales no funcionan por sí solos. Deben introducirse siempre a continuación del movimiento especial que los precede.

¡NO TE CORTES!

Ha llegado el momento. Envíanos todas esas consultas e interrogantes sin respuesta que has ido archivando en tu inconsciente a lo largo de tu vida. Para ello sólo tienes que dirigirnos una carta a:

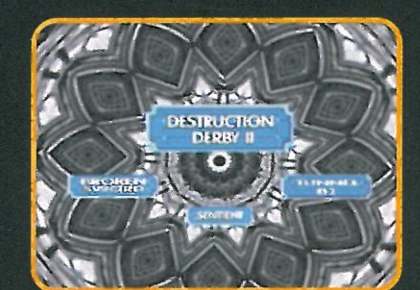
PlayStation
Cartas
Ediciones Zinco
Aragón 182. 9A
08011 Barcelona

¡YA ESTÁ A LA VENTA!



número 28

Demos jugables de tres de los mejores juegos de la historia de la PlayStation. Además, te obsequiamos con algunos detalles sobre un título rompedor de Electronic Arts. ¡Mira cómo te mimamos!



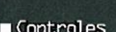
Destruction Derby 2

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

No tiene rival dentro de su categoría. *Destruction Derby 2* es uno de los juegos de carreras más emocionantes y absorbentes jamás creados. ¿Será posible que todavía no lo conozcas?

Ahora tienes la oportunidad de experimentar las sensaciones que proporciona su soberbia jugabilidad y de desatar tus impulsos destructivos más reprimidos. Olvídate de la conducción suave y elegante que tanto pregonan esos tediosos anuncios de coches para ejecutivos con sangre de horchata. Monta en tu vehículo, enciende el motor, aprieta a fondo el acelerador y corre hasta que se te escape el peluquín por la ventanilla. Ojalá hubieran puesto coches finos pilotados por ejecutivos horchateados. Para embestirlos, claro.

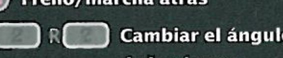
■ Controles



← + → Dirección

Acelerador

Freno/marcha atrás



L2 R2 Cambiar el ángulo de la cámara

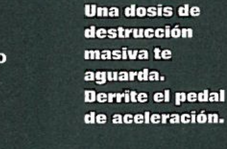
START Opciones de sonido

■ Características adicionales

Siete circuitos de carreras diferentes, además de los estadios, para una carnicería completa. A todo esto debes sumar una experiencia de conducción en carrera sin precedentes.

■ Información adicional

Destruction Derby 2 obtuvo una puntuación de 9 sobre 10 en PSM 1.



Una dosis de destrucción masiva te aguarda. Derrite el pedal de aceleración.



[1] Asegúrate de que al cruzar la línea de meta, lo haces con el mayor estilo posible. Ya veremos si puedes. [2] La demo tiene diferentes opciones de sonido y música para que puedas atormentar a tus vecinos con su fobia musical predilecta... [3] En las curvas te encontrarás con las mayores dificultades. Si vas con el pelotón, intenta seguir la trayectoria adecuada y olvídate del resto.

Sentient

■ EDITOR **Sony**

■ GÉNERO **Aventura**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Tienes diez minutos para salvar la estación espacial de las llamas solares. Si lo logras, dispones de cinco minutos más para escapar antes de que se agote el oxígeno. Una situación desesperada, ¿verdad? Si quieres descubrir cómo acaba la demo más esperada de Sony, deberás moverte con agilidad. Se trata de un juego de rol con escenarios espaciales que demostrará si tienes los nervios templados.

Sentient cuenta con infinidad de personajes, todos ellos con una personalidad bien definida. La gracia del juego consiste en que éstos no interactúan sólo contigo, sino que pueden murmurar entre ellos, incluso difundir peligrosos rumores en cuanto te vuelves de espaldas.

Los creadores argumentan que esto podría derivar en un juego de aventuras de rol mucho más complejo e intrincado donde se generan nuevas situaciones a cada momento, sin necesidad de tu intervención. Dado el peligro de que el jugador pueda quedar al margen de la acción, *Sentient* permite elegir entre gran cantidad de opciones. Cuando se entabla una conversación con los personajes, por ejemplo, se puede empezar divagando sobre cualquier insignificancia y terminar debatiendo sobre temas de elevada abstracción.

Recuerda que el tiempo es oro. Si pretendes acabar esta demo, no te distraigas y actúa sin dilaciones. Intenta jugar sin ayudas, pero si se te hace muy cuesta arriba, no te desanimes, porque te proporcionamos la solución completa. No es nuestra norma, ya que preferimos que cometas errores y aprendas de ellos. Sin embargo, esta vez agradecerás unas pistas que te darán acceso a las partes más emocionantes de la demo, partes que, de lo contrario, te habrías perdido. Eso sin hablar del considerable dolor de cabeza que te ahorras.

¡No te preocupes!
Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

■ Controles

D-pad Control direccional sobre

(△) Inventario

(✕) Acción (hablar, activar pantallas)

(○) Usa el cursor para buscar (iluminará las cosas con las que puedes interactuar)

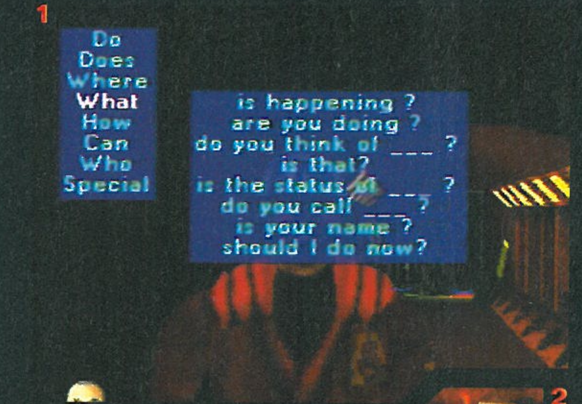
R1 Apriétalo y utiliza el D-pad para buscar arriba y abajo

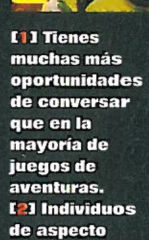
R2 Abre la puerta

L1 / L2 Modifica la expresión del rostro en la parte inferior de la pantalla. Con ello varía tu estado de humor y, la forma en que los otros interactúan contigo. Para dejar de hablar con alguien, usa D-pad izquierdo

■ Características adicionales
El juego cuenta con infinidad de personajes de nueva creación, y el tiempo necesario para que converses con ellos

■ Información adicional
Esperamos ofreceros más información en nuestro próximo número. Esto es todo lo que tenemos por el momento.





[1] Tienes muchas más oportunidades de conversar que en la mayoría de juegos de aventuras.
[2] Individuos de aspecto extravagante pueblan esta demo.

Pistas
¡No leas esto a menos que estés encallado!

1. Activa *«computer override device»* en el ordenador a la izquierda para abrir la puerta.
2. Sal por la puerta de la izquierda y gira hacia la izquierda. Allí encontrarás a Mandanna, una ingeniera.
3. Mandanna te mandará a buscar un kit de reparaciones que Rhodey guarda en su habitación 171. Pídeselo.
4. Llévale el kit a Mandanna.
5. Ella rescatará a las dos personas atrapadas en la habitación.
6. Recoge el kit y devuélveselo a Rhodey lo antes posible.
7. Ve a la habitación 283. Encontrarás a Garrilac inconsciente. Dania te pedirá que lo protejas con los escudos. Síguelo.
8. Encuentra a Lollie Dowine y dile que Garrilac (o Dania) necesitan el kit (tú mismo puedes cogerlo).
9. Cuando Garrilac haya sanado, vendrá a buscarte. Te pedirá que le protejas con los escudos. Síguelo.
10. Te llevará hasta el dispositivo de protección y te explicará lo que debes hacer. Cuando te lo diga —no antes, o todos volaréis por los aires— regula el dispositivo hasta alcanzar la potencia máxima.
11. Te dará las gracias y entonces te podrás ir. Azirra te está esperando en la puerta de la habitación 253.
12. Te explicará que Stabelli se ha encerrado dentro y no quiere salir. Ve a por Jurrel.
13. Jurrel está en la habitación 212. Dile dónde está Stabelli. Él lo convencerá para que abra la puerta.
14. Entra con él en la habitación y recoge el kit para reparaciones eléctricas.
15. Dale el kit a Rhodey cuando te lo pida. Si sobra tiempo, preparará el artefactos de teletransporte.
16. Cuando esté listo, úsalo para salir y acabar la demo.
17. O bien, anuncia a los demás que el transportador ya está reparado y escapad con él. Si se agota el oxígeno, ponte el traje especial para obtener un minuto extra de aire.



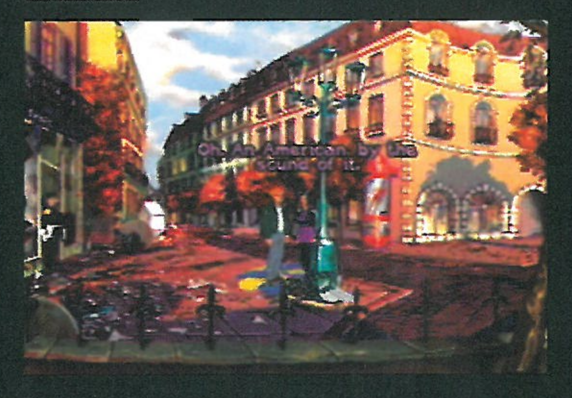
[1] Una de las espléndidas secuencias de introducción que vienen gratis con la demo.
[2] Sea quien sea el diseñador de interiores, le encanta el rojo. Aquí lo hay en cantidades industriales.
[3] Un abanico completo de opciones. Por desgracia, no todas funcionan.

Broken Sword

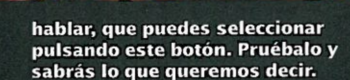
■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Aventuras
■ PROGRAMA	Demo jugable

Tan pronto como inicies la conversación con la chica que hace las fotos, la demo se interrumpirá. Por lo tanto, resiste la tentación de charlar con ella hasta que hayas explorado todos los rincones.

Una gran explosión acaba de ocurrir. La demo comienza contigo incorporándote, todavía aturdido, y preguntándote dónde estás. Das vueltas, hablas con la gente y exploras. En esta demo no hay ningún increíble misterio por resolver. Sin embargo, tendrás la oportunidad de descubrir sus ingeniosos diálogos, así como todo los pequeños detalles que han hecho de *Broken Sword* nuestra aventura de «apunta y haz clic» predilecta.







[1] ¡Cuánto nos gustan las intros!
[2] El hombre que está excavando se queda en movimiento congelado. Le está bien empleado, por metomentodo.

La demo acaba con una charla con la preciosa francesa que está haciendo fotos en la terraza de un café. Por lo tanto, no te acerques a ella hasta que estés convencido de que has descubierto todo lo que esta demo te ofrece.

■ Controles

D-pad Control direccional del cursor

R1 Mientras lo mantienes apretado, el cursor se mueve más deprisa por la pantalla.

○ Botón de acción. Al mover el cursor por la pantalla, cambia a iconos de recoger, salir, examinar o hablar, que puedes seleccionar pulsando este botón. Pruébalo y sabrás lo que queremos decir.

Cuando veas cuadritos en la parte inferior de la pantalla durante las conversaciones, actívalos para hacer preguntas sobre ese objeto o persona.

■ Características adicionales
Con más de 100 horas de juego y una trama fascinante, Broken Sword da mucho.

■ Información adicional
Con más de 100 horas de juego y una trama fascinante, *Broken Sword* da mucho. ¿Que ya te lo habíamos dicho? Bueno, sólo era para asegurarnos.

¡Atención!
Esta demo parece tener algún problema con el mouse de la PlayStation, que puede llegar a colgarla. El programa completo no tiene estos problemas y detecta el mouse sin ningún problema.

Tunnel B1

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Shoot 'em up
■ PROGRAMA	Demo jugable

Tu nave aparece de repente a través del túnel.

Esta demo es fabulosa. No pierdas el tiempo y ve a por todas desde el primer momento. Emula al caballo de Atila, destruyendo todo lo que encuentres a tu paso con el arma más mortífera a tu disposición. Una advertencia importante: cuando un destello naranja aparece tan pronto lo has destruido todo (eso puede ocurrir en la primera habitación), significa que hay algún elemento radiactivo que debes eludir. La forma más efectiva consiste en evitar destruir el cajón donde está guardado. Pero ello requiere cierta habilidad.

■ Controles

D-pad derecha e izquierda – Mover derecha e izquierda
D-pad arriba – Cerrar con tarjeta (apretar dos veces hasta que la cerradura se vuelva azul)
D-pad – Abre

△ Reforzadores
□ Adelante
✕ Atrás
○ Combinado con control direccional a izquierda o derecha te permite el movimiento lateral.

R1 Selecciona arma primaria.
R2 Dispara arma primaria.
L1 Selecciona arma secundaria.
L2 Dispara arma secundaria.



[1] Ésta debe ser la bomba inteligente. Úsala pródigamente.
[2] Acción en su máximo frenesí. Puedes escuchar tus pulsaciones.
[3] ¿Ves el destello verde en la esquina izquierda? Debes evitarlo a toda costa, ya que se trata de material radiactivo.

■ Características adicionales
La versión completa tiene 12 niveles, cada uno de ellos con un montón de misiones.

■ Información adicional
Nuestra demo tiene todas las armas de *Tunnel B1* y aunque sólo te concede cinco minutos para probarlas.



JUAN MONTES

Como Antonio Banderas, hace gala de apostura hispana y ha puesto su pequeña pica en Flandes. Bueno, en su caso, en Inglaterra. Este mes, le tomamos la instantánea a Juan Montes, Director General de Desarrollo de Software de Sony en Europa.

SUS CINCO FAVORITOS

Formula 1
Total NBA
Ridge Racer/Ridge Racer Revolution
Doom
Tekken 2

Un nombre tan castizo como el suyo no debe ser usual en Gran Bretaña. ¿Cómo recaló en esas islas?

Llegué a Gran Bretaña por asuntos profesionales, con la intención de quedarme un par de años. ¿Y sabe qué? Incluso tras el primer crudo invierno y la cerveza caliente, decidí que no se estaba tan mal. Y aquí me tiene, 20 años después.

¿Cuáles son sus responsabilidades?

Superviso el desarrollo de juegos para PlayStation en Europa. Esto incluye el desarrollo interno de títulos como *Total NBA*, *Porsche Challenge*, etcétera, así como la adquisición y gestión de juegos desarrollados en acuerdo con otras casas de software.

Cuéntenos los pros y los contras de su trabajo.

Disfruto viendo cómo evolucionan los juegos desde un simple concepto a un producto acabado. Y lo que más odio son tantos títulos mediocres que defraudan las expectativas de los consumidores, haciendo un flaco favor a la industria.

¿En qué juegos ha trabajado con anterioridad y de cuáles se siente más orgulloso?

Hasta ahora mi participación se ha limitado a los juegos de Sony. Empecé con *Total NBA '96*, del que me siento muy orgulloso.

Creo que nuestros proyectos en preparación subirán todavía más el listón.

¿Cuál es el mejor juego para PlayStation en el que ha participado?

Estoy en ello. Todavía se halla en una fase embrionaria. En estos momentos estamos discutiendo y puliendo el concepto.

¿Qué opina de *Porsche Challenge*?

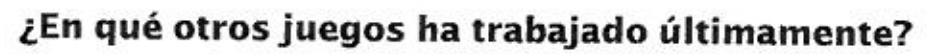
El juego tiene un aspecto y un mecanismo de control únicos. También es fantástico que vayan apareciendo atajos en función de cómo conduzca uno.

¿En qué otros juegos ha trabajado últimamente?

Hace poco acabamos *Total NBA '97* (analizado en PrePlays), un juego fabuloso, mejor si cabe que su versión anterior. Al contrario que en otras continuaciones más simples, no sólo hemos hecho cambios cosméticos. Nos hemos esmerado en proporcionar al juego un nuevo aspecto, mejorando las animaciones con los movimientos de los profesionales de la NBA, y añadiendo los verdaderos rostros de los protagonistas de las ligas en curso. También hemos logrado un sistema de control realmente extraordinario.

Otro juego que lanzaremos a mediados de año será *Rapid Racer*, un excelente juego de carreras de motoras a 60 imágenes por segundo. Además de sortear los obstáculos de las rutas de los enclaves en Canadá, el Gran Cañón, Alaska, Miami, etcétera, también debes aprender las rutinas de conducción de estas lanchas, y navegar por distintos tipos de corrientes en cada nivel. Imagínate qué se siente cuando vas ganando y de pronto te rebasa otra lancha, cuya estela perturba tu perfecto manejo a alta velocidad. Hay otros diseños en marcha, pero ya hablaremos de ellos en otra ocasión.

Lo que más odio son tantos títulos mediocres que defraudan las expectativas de los consumidores, haciendo un flaco favor a la industria.



¿Y son buenos?

Si no lo fuesen, ya habría interrumpido su desarrollo.

¿Hay algo más en cartera?

Hemos adquirido una gran maestría en los campos de deportes y carreras, y pretendemos mejorar estas tecnologías para aplicarlas a futuros juegos. Tenemos algunas buenas ideas sobre otros géneros que están cristalizando en juegos para PlayStation de tercera generación. Por cierto, ninguno de nuestros proyectos para el futuro acaba con un «dos». Ya hay demasiadas continuaciones que sólo explotan el éxito de un juego anterior. Intentamos concentrarnos en diseños innovadores.

¿Qué piensa del estado actual de la industria del juego y, en especial, del mercado de PlayStation?

Creo que la PlayStation ha dado un nuevo impulso a la industria del videojuego. En primer lugar, porque ha llevado a los hogares títulos emblemáticos de las salas recreativas como *Ridge Racer* y *Tekken*, pero también porque ha permitido que los programadores ofrezcan juegos sin versiones previas para otras consolas. Hay muchos juegos que siguen desafiando los límites de la tecnología y la innovación, lo cual concede a nuestro sector una gran credibilidad en el conjunto de la industria del entretenimiento. Nuestro reto es seguir adelante con esta evolución, y el de la PlayStation, mantener su liderazgo.

¿Cuáles son sus perspectivas de futuro para la PlayStation?

Espero que la industria siga produciendo juegos como Wipeout, Formula 1, Crash, Tekken 2 o Tomb Raider. Son la prueba viva de que la PlayStation es la mejor de las plataformas. Creo que la máquina puede dar más de sí.

¿Qué juegos espera con más impaciencia?

Final Fantasy VII, el nuevo Formula 1 y Rapid Racer, entre otros.

¿Le han gustado siempre los juegos o sólo son parte de su trabajo?

Cuando tengo tiempo libre, disfruto jugando en casa o en los salones recreativos.

¿Cuál fue el primer título al que jugó?

Cracker, en el Acorn.

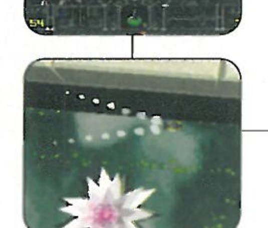
Para terminar, ¿qué le diría a Sega y a Nintendo?

Hasta la vista, babies.



GAMEover

Si repites a menudo la frase «sólo una partida más»,
es que ya sabes lo adictivos que son los juegos
para PlayStation. Hemos consultado a los mejores
chamanes en busca de una solución a nuestro problema.
Pero nada, parece que ante títulos como los de
este próximo mes no hay antídoto y hay que rendirse.





Porsche Challenge, Rage Racer y *Hexen* son una muestra de los títulos que conformarán nuestro PlayTest, mientras que en la sección de PrePlay encontrarás el análisis previo de *Independence Day, Need for Speed 2* y *Test Drive Off-Road.*



Chamán, lo siento: no hay pócima ni amuletos contra *PSM.*
Lo mejor será que te rindas y juegues con nosotros.



El próximo mes

Sorpréndete. En el CD del próximo número encontrarás cuatro demos jugables de los mejores títulos. Con la primera podrás comprobar las virtudes de *Command & Conquer*. El resto de las demos jugables corresponden a *Trash It*, *Adidas Power Soccer International* y *Robotron X*. Y para los nostálgicos del invierno, *PSM* ofrece la demo no interactiva de *Cool Boarders*.







PREPARADOS...
LISTOS...
ACCION...
Contra
legacy of war™
KONAMI
PlayStation
PAL
Suikoden™
幻想水滸伝
KONAMI
KONAMI
Orense, 34 - 9º
28020 Madrid
Tel: 556 28 02
fax: 556 28 35
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.